1
IL PRINCIPE DEI LADRI
simbad
il marinaio
HEADLINE - PAGEL - GORDON
librogame®

Gruppo di progettazione:

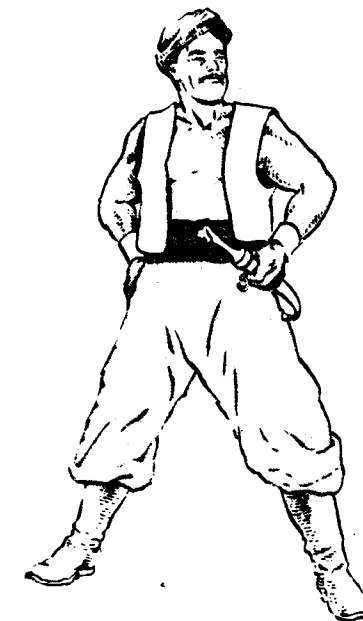
Bruno Billion
Jacques Collin
Fred Gordon
Doug Headline
Dominique Monrocq
Michel Pagel
Pierre Scias

ISBN 88-7068-557-8
Titolo originale:
«Sindbad le Magnifique - Le Prince des voleurs»
Prima edizione: Hachette

via San Francesco, 62 Tel. 040/637969 - 637763 Fax 637866
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

IL PRINCIPE DEI LADRI

HEADLINE - PAGEL - GORDON

illustrato da Rolland Barthelemy
tradotto da Doriana Monti

Edizioni E. Elle

Il mondo di Simbad

Stai per entrare in un mondo favoloso e pieno di meraviglie: quello delle Mille e Una Notte!
Secoli fa, in un'epoca in cui la storia e la leggenda si confondevano, in cui la scienza cedeva il passo alla magia e la Terra era ancora giovane, un potente Califfo si fece raccontare mille e una storia dalla sua sposa più bella, la deliziosa Shahrazàd.
Tra gli eroi di questi racconti fantastici il più famoso era senza alcun dubbio Simbad, l'avventuriero dei mari, brillante spadaccino, umorista e poeta, astuto come una volpe e coraggioso come una tigre.
Dalle labbra di Shahrazàd uscirono le storie dei sette viaggi di questo capitano senza paura, anche se forse non senza macchia.
Ma di viaggi, a dire il vero, ce n'erano stati molti altri: le avventure di quest'aquila degli oceani non si possono neanche contare...
Ora apriremo il libro dei segreti del misterioso Oriente, per entrare in un mondo dove temibili miraggi incombono sul deserto, in cui mostri ferocissimi strisciano sotto la sabbia o nuotano sotto i mari, in cui nel cuore degli uomini talvolta si nascondono malefici peggiori di quelli delle creature demoniache.
Ricordati che in questa terra di leggende l'arma migliore sarà la tua immaginazione. E qualunque sarà il tuo destino, ti verrà sempre offerta un'opportunità: anche se perderai la vita, potrai sempre riprendere l'avventura dall'inizio.
Trattieni il respiro! Hai appena socchiuso la porta di un mondo di incanti dimenticati e di sogni affascinanti...

Oggetti Magici

Puoi usare tutti gli oggetti magici, pozioni o pergamene, che troverai durante il percorso. La tua grande abilità e l'acuta intelligenza ti permettono di decifrare anche difficili scritture, comprensibili di solito solamente ai maghi. Ma attenzione! Qualche astuto stregone può aver protetto i suoi possessi dai ladri come te. Bisogna essere prudenti!

Combattimenti

Nel corso delle tue avventure dovrai affrontare un gran numero di nemici, o di creature decise a farti la pelle. Sfortunatamente avrai di rado la possibilità di fuggire. La Forza e la Vitalità dell'avversario ti saranno indicate ogni volta che dovrai ingaggiare un combattimento.
I combattimenti si svolgono in questo modo:

1. Determina il tuo punteggio d'Attacco. Getta due dadi e aggiungi al numero ottenuto il totale di Abilità che possiedi al momento. Il risultato rappresenta il tuo punteggio d'Attacco.

2. Determina il punteggio d'Attacco del tuo avversario. Getta due dadi e aggiungi al numero ottenuto il punteggio di Forza del tuo avversario. Il risultato rappresenta il punteggio d'Attacco del tuo avversario.

3. Se il tuo punteggio d'Attacco è superiore a quello del tuo avversario, lo hai colpito. Se invece il suo punteggio d'Attacco è superiore al tuo, sei stato ferito.
   Per calcolare il danno, fai la differenza tra i due punteggi d'Attacco. Il numero ottenuto rappresenta i punti di Vita persi dal combattente sconfitto.
   Se i due punteggi d'Attacco sono uguali, ciascuno di voi ha schivato i colpi dell'altro, ma attenzione: solo in questo caso puoi tirare di nuovo i dadi. Se ottieni un numero pari, sei riuscito, parando il colpo, a colpire l'avversario: togli dal suo totale 1 punto di Vita per i danni che ha subito.

4. Dopo ogni scontro così descritto, modifica il tuo totale di Vita o il totale di Vita dell'avversario, togliendo il numero di punti di Vita corrispondenti ai danni subiti. Quindi ripeti i punti 1, 2, 3, finché il tuo punteggio o quello dell'avversario non scende a zero... il che significa morte!

In caso di combattimenti con più avversari, ti verranno fornite, al momento opportuno, delle indicazioni più precise.

I Registri

Usa il Registro di Equipaggiamento e il Registro di Combattimento come dei diari. Ci puoi segnare, nei casi previsti, la lista degli oggetti in tuo possesso, la quantità di provviste, oro, oggetti magici, se ne possiedi. Lì seguirai

anche l'evoluzione dei tuoi punti di Vita e dei punti di Abilità. Tieni sempre nota del punteggio di partenza e non cancellarlo mai. Dovrai invece modificare continuamente il punteggio corrente, a seconda dei combattimenti e delle ferite che riceverai. Ricordati che se il tuo totale di Vita o quello di Abilità arriveranno a zero, ciò vorrà dire che sei morto! Allora dovrai riprendere l'avventura dall'inizio, con dei Registri completamente nuovi! Quindi ti conviene scriverci sopra a matita, oppure fare delle fotocopie, anche perché dovrai ricordarti di cancellare via via gli oggetti che utilizzerai strada facendo.

Dadi alternativi

Forse non ti sarà sempre possibile avere dei dadi a portata di mano, quando deciderai di giocare. Puoi sostituirli con quelli che trovi stampati su ogni pagina. Per usarli, prendi le pagine del libro, e sfogliale molto velocemente con il pollice. Fermati su una pagina a caso: ecco il lancio di dadi che hai appena effettuato. Se le istruzioni dicono di lanciare un solo dado, allora tieni conto solamente del dado stampato a destra.

Istruzioni per la carta

(paragrafo **130**)

Se consulti la carta per la prima volta, il luogo in cui ti trovi dipende dal tuo lancio di dadi. Se hai ottenuto:

- da 1 a 4: ti trovi nel punto segnato da una *croce*;
- da 5 a 8: ti trovi nel punto segnato da un *cerchio*;
- da 9 a 12: ti trovi nel punto segnato da un *triangolo*.

Se hai già usato in precedenza la carta, allora ti trovi già da qualche parte all'interno delle isole. Prendi dunque come punto di partenza un punto qualsiasi sulla costa dell'isola da cui parti. Da lì, scegli in che direzione vuoi andare. Puoi spostarti verso nord, est, sud o ovest, ma *mai in diagonale*.

Per raggiungere un nuovo quadrato della carta, lancia due dadi. Se ottieni 8 o meno, arrivi nel quadrato verso il quale ti dirigevi. Se ottieni 9 o più, vieni trascinato dalle intemperie *nel quadrato vicino*:

- verso sinistra con un 9 o un 11;
- verso destra con un 10 o un 12.

Se arrivi su un quadrato che porta un numero, vai subito al paragrafo indicato da quel numero (dopo aver preso nota del luogo in cui ti trovi).

Ogni volta che torni a consultare la carta, *lasciando un'isola*, puoi riparare la tua nave: essa riguadagna 5 punti di Forza se non era al suo massimo di partenza (cioè il punteggio che aveva al suo primo passaggio qui).

Nella stessa occasione recuperi anche tu 4 punti di Vita.

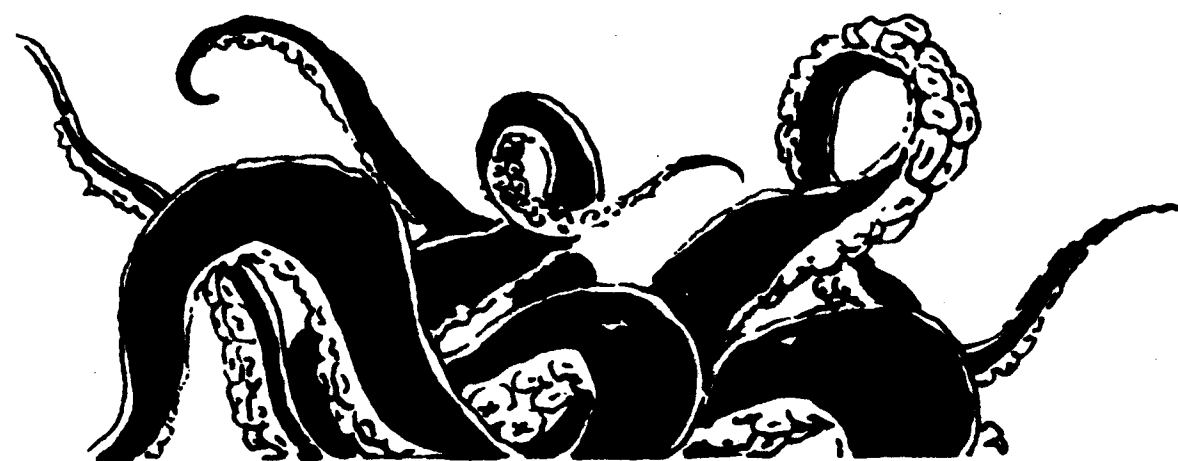
"Non conosco la paura,
ma quando la Morte
entra per la porta,
io esco dalla finestra".

Simbad il marinaio

Simbad il Principe dei Ladri

Il pomeriggio si distende pigramente sul porto di Asphyx. Alcune nuvole rosa e lilla si sfilacciano sulle guglie appuntite delle cupole. In cima a un minareto, il muezzin intona il suo malinconico canto mentre un uccello notturno emette il suo primo richiamo.

Con aria pensierosa, te ne stai appoggiato al parapetto della nave a sognare le avventure passate. Il tepore dell'aria ti rende malinconico, in questo tranquillo crepuscolo. "Ma perché un simile languore mi assale?" ti chiedi. La risposta non si fa aspettare, e scaturisce come un fuoco del Bengala nella notte: in queste ultime settimane ti è mancato un elemento indispensabile, il pericolo!

Quale altra spiegazione ci potrebbe essere? Sì, lo senti fino nel midollo delle ossa, temprate dai pericoli: ciò che ti manca è l'azione. Questo vento è troppo dolce per te, ti andrebbe meglio un bell'uragano. Sollevando la testa, respiri l'aria della sera. Un istante di silenzio e poi scoppi a ridere! Questo profumo non inganna un uomo della tua tempra: l'avventura incombe su di te, come un avvoltoio che aspetti di abbattersi sulla preda! La accoglierai con piacere... Vai all'**1**.

più difficile da ottenere. La decisione è presa: ordini di controllare l'attrezzatura della nave, e poi ti sistemi comodamente sul ponte di coperta per sorvegliare il lavoro. Come dopo ogni notte passata in porto, una buona metà dei tuoi uomini non è ancora tornata a bordo; quei farabutti saranno in qualche locanda a smaltire tutto il vino di palma che hanno bevuto! Ma non puoi aspettare che tornino: l'inviato di Omar Khan sarà furibondo per la tua decisione. Ciò ti obbligherà a salpare al più presto: appena sarà caricata la merce, senza la quale la tua testa potrebbe restare sul molo.
"Maldestro! Imbecille! Non hai nessun rispetto per i miei poveri piedi martoriati!"
Queste acute grida hanno interrotto i tuoi pensieri. Hai riconosciuto la voce nasale di Razoul, il tuo cliente: uno dei suoi aiutanti gli ha appena fatto cadere una pesante cassa di legno sul piede. Dietro di lui, i due sinistri fratelli guidano un corteo di facchini carichi di tappeti arrotolati e di pacchi di stoffe.
"Ehi là, signor Razoul!" gli gridi. "Vedo che trattate severamente i subalterni! Da un uomo come voi, questo è un segno di stima! Giurerei che vi restituiscono centuplicato l'affetto che dimostrate loro".
"Ecco la merce, capitano" dichiara il mercante indicando il carico portato dai facchini. "Scendete a prendere il vostro oro, e che questo spiacevole momento sia presto dimenticato!"
Afferrando una fune, ti lasci scivolare a terra e atterri proprio davanti al grosso Razoul di Tékrit.
Fatti pagare al **22**.

3

Ancora turbato dalle frasi sibilline del vecchio, affretti il passo: gli avvenimenti della serata ti hanno procurato l'eccitazione che cercavi. Ti lamentavi di essere in ozio? Eccoti di colpo davanti all'imbarazzo della scelta. Sognatore come sei, ritorni al porto e ti metti a osservare la polena del *Kihétal*, la statua di legno raffigurante una donna che si allunga sotto l'albero di bompresso. Un raggio di luna disegna un sorriso sulle sue labbra dipinte di rosso, come se il tuo stato d'animo le sembrasse ridicolo.
"Dopo tutto" decidi, "conta solo l'avventura! Poco importa la natura della missione che accetterò; spero solo di avere il vento favorevole". Strizzi l'occhio alla statua di prua e sali a bordo.
Ti è bastato un breve esame della pergamena: l'inchiostro rosso vi disegna un itinerario molto pericoloso attraverso il Mare delle Lacrime, detto anche 'Oceano Tumultuoso'! Al termine, un lembo di terra emersa segnata con una croce...
Poco dopo, disteso nella tua cabina, rivedi i volti degli astuti mercanti di Tékrit, quello dell'inquietante emissario del grande Omar Khan e infine quello del vecchio mendicante. Poi questi visi si confondono fino a formare un solo ritratto indistinto, quello di uno sconosciuto mascherato...
Domani dovrai scegliere la rotta, ma nel frattempo approfitti di questa notte per riposarti un po', prima di risvegliarti al **24**.

4

Stringendo la mano del grasso mercante, hai fatto uno dei tuoi soliti giochi di prestigio. Hai finto gentilezza per uno scopo terra terra: rubare al tuo cliente il grosso anello d'oro che portava al dito. Te ne rallegri andando all'**8**.

5

"Allora, signori miei, cosa volete dal capitano per fare una simile cagnara?" esclami, atterrando con un salto accanto a loro.

"Chi sei tu, che osi rivolgerti in questo modo a Razoul di Tékrit?" replica il grassone, seccato per essersi fatto sorprendere.
"Il capitano, per servirvi, signor Razoul!"
Il mercante impallidisce e si inchina, mentre i suoi accompagnatori si scambiano degli sguardi costernati prima di inchinarsi cerimoniosamente a loro volta.
"Mille scuse, capitano Simbad" riprende il grassone con voce melliflua. "Non sapevamo... Comprenderete... Per farla breve, vengo al motivo della nostra visita. Ecco i fratelli Zenmi, miei soci. A Tékrit abbiamo un commercio molto prospero di stoffe e tappeti; così un collega di Yarkand, impressionato dalla qualità della nostra merce, ci ha fatto un'importante ordinazione. L'accordo che abbiamo concluso ci obbliga a portare la merce fino al grande estuario del Sind, ma finora non ci è stato possibile trovare un battello da noleggiare. Noi speravamo..."
"Come è possibile?" fai finta di stupirti. "Dei gentiluomini ricchi come voi non sono riusciti a convincere un capitano ad accettare un'impresa così facile? Sono stupefatto! Ma fatemi pensare... Ripensandoci, il viaggio è lungo e pericoloso... Forse il denaro che avete offerto non rispondeva alle giuste esigenze di quei coraggiosi? Parliamoci chiaro: di quanto oro disponete esattamente?"
"Il fatto è... che siamo molto poveri... "
"Come, come? Mi avete detto un attimo fa che il vostro commercio va a gonfie vele! Siate seri, messeri di Tékrit!"
"Seicento piastre per voi se portate i nostri tappeti! Questa è la nostra migliore offerta" gracchia uno dei magrolini.
"Avete detto seicentomila? Bah! State scherzando. Questo lavoro ne vale almeno dieci volte tanto! Ma mi siete simpatici: mettiamoci d'accordo senza più perdere tempo. Diecimila piastre basteranno. Da pagare in anticipo, ovviamente..."

I mercanti per poco non si soffocano per la rabbia: avrebbero dovuto sapere che non si può imbrogliare Simbad! Fai un sorriso che ti arriva alle orecchie, mentre Razoul, furente, trascina in disparte i suoi sinistri compagni; poi ritorna verso di te.
"Siamo intesi. Avrete il vostro denaro!" tuona. "Diecimila piastre, non una di più, intendiamoci! La metà in anticipo, il resto al termine del viaggio! Consegneremo il carico domani mattina, ed io stesso porterò le cinquemila piastre d'acconto. Ecco almeno qualcosa che vi meritate, capitano, la vostra reputazione di brigante!"
Accetti l'accordo, mentre i commercianti lasciano furibondi la nave: questo episodio ti lascia soddisfatto.
Se hai 15 di Abilità o più, vai al **4**. Altrimenti, vai all'**8**.

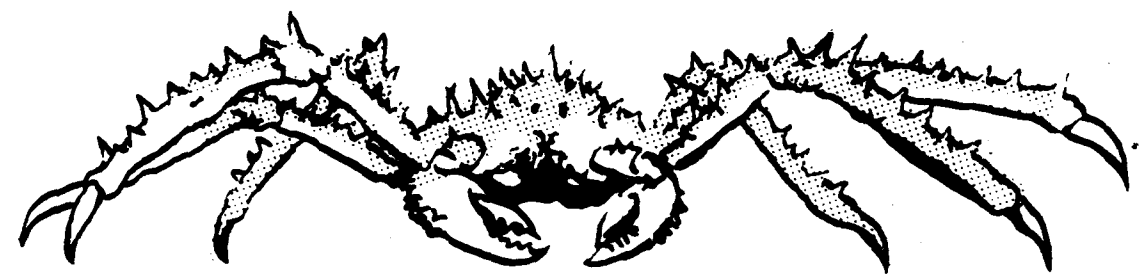
6

"Vogliate perdonarmi" incominci, fingendo di ammirare le linee del pannello di legno tutto graffiato, "ma il mio occhio esperto ha notato l'estrema raffinatezza della vostra porta. Essendo un ammiratore delle cose belle e antiche, non ho saputo resistere al desiderio di passare la soglia..."
Un breve attimo di esitazione, durante il quale il bottegaio ti squadra da capo a piedi prima di parlare, poi arriva la sua risposta:
"Hum! Signore, vedo che avete buon gusto" dice con voce debole e tremante. "Questa porta fu costruita centinaia

d'anni fa da Sliman de Strabismie, uno degli architetti più incompresi d'Oriente. Il suo lavoro si allontanava talmente da quello dei contemporanei, per la sua... originalità, che fu lapidato dalla folla. A dire il vero, della sua "arte", restano pochi esemplari intatti, ed esiste anche un editto che raccomanda la distruzione totale dei suoi edifici con il pretesto di inutilità..."
"Molto interessante" dici, sperando di arrestare questo fiume di parole. "Grazie a voi, sono diventato più istruito. Ma vedo, dall'ombra proiettata dal sole, che il tempo passa; ed è giunto il momento di lasciare la vostra tanto piacevole compagnia".
"Peccato, le occasioni di chiacchierare sono diventate così rare! Un'ultima formalità prima di lasciarci, signore: il vostro conto è di tre solte..."
Ti ritrovi con gli occhi fuori dalle orbite! Come è possibile? Tre solte, quasi una piastra! E perché mai questo vecchio vorrebbe da te una simile somma? Vedendoti sorpreso, continua:
"Come avete fatto notare voi stesso, una simile opera d'arte è molto rara: questo modico obolo serve appena per la sua manutenzione. Un appassionato come voi non vorrà mancare di dare il suo contributo".
Di fronte a questa truffa trattieni un'esclamazione furiosa. Questa vecchia volpe non sa cosa rischia: vorrebbe rubare al ladro!
Dopo tutto, trovi la sua audacia meritevole di una ricompensa: lo paghi e lasci questo luogo? Vai al **16**.
La sua tracotanza ti esaspera: ti getti su di lui, gli strappi l'oggetto che lucidava e fuggi via? Vai al **14**.

7

L'emissario abbassa gli occhi in segno di assenso.
"Simbad, questa è la decisione di un saggio. Vedo che il mio intuito non mi ha ingannato: se guidi la tua nave con

una simile prudenza, la principessa sarà presto tra le braccia di Omar Khan il focoso, che già scalpita per l'impazienza al solo pensiero di accogliere la sua nuova sposa. Molto bene, ti do tempo fino a domani a mezzogiorno. Se, scaduto il tempo, non avrò notizie, condurrò alla nave la colomba azzurra e la sua governante, assieme ai due eunuchi forti come buoi, incaricati della sua sicurezza. Pensa a tutto ciò, Simbad, e non dimenticare che il Khan sa punire quelli che lo privano del piacere, come sa ricompensare quelli che lo servono fedelmente. Più di uno è finito con la testa infilata in una picca, sulla piazza principale di Khodjend, per averlo offeso..."
Con questa inquietante conclusione, l'enigmatico messaggero prende congedo. Sparisce veloce come una nube di fumo, lasciandoti da solo a meditare sulle sue parole.
Vai al **9**.

8

Riflettendo sulla proposta dei tre mercanti di tappeti, misuri a grandi passi il ponte della nave. Questa impresa non ti entusiasma molto: scendere il fiume per alcune centinaia di chilometri, un viaggio senza storia, per poi portare la merce a destinazione attraverso le acque scure del mare. La routine avrà la meglio sul brivido dell'ignoto... Ma almeno è un'occasione per prendere il largo. Stai un po' a bighellonare sul ponte, poi decidi di andare a consultare le carte nautiche nella tua cabina.

Stai per entrare, quando l'istinto ti manda un avvertimento. Con un gesto sicuro spalanchi la porta, con la scimitarra pronta a colpire.
Invece di un aggressore, ti ritrovi faccia a faccia con uno strano personaggio dall'aria apparentemente pacifica, con il viso coperto da un velo nero. Un grande mantello scuro, un turbante dal colore cupo e degli alti stivali di pelle nera completano il suo abbigliamento. Si direbbe che costui non voglia essere visto.
"Ti aspettavo, Simbad" mormora lo sconosciuto. "Vorrai scusare il modo con cui mi presento, ma non potevo permettermi un'entrata più formale".
Senti quasi le sue labbra aprirsi in un sorriso, sotto il velo opaco, e ti sistemi di fronte a lui senza battere ciglio.
Vai al **10**.

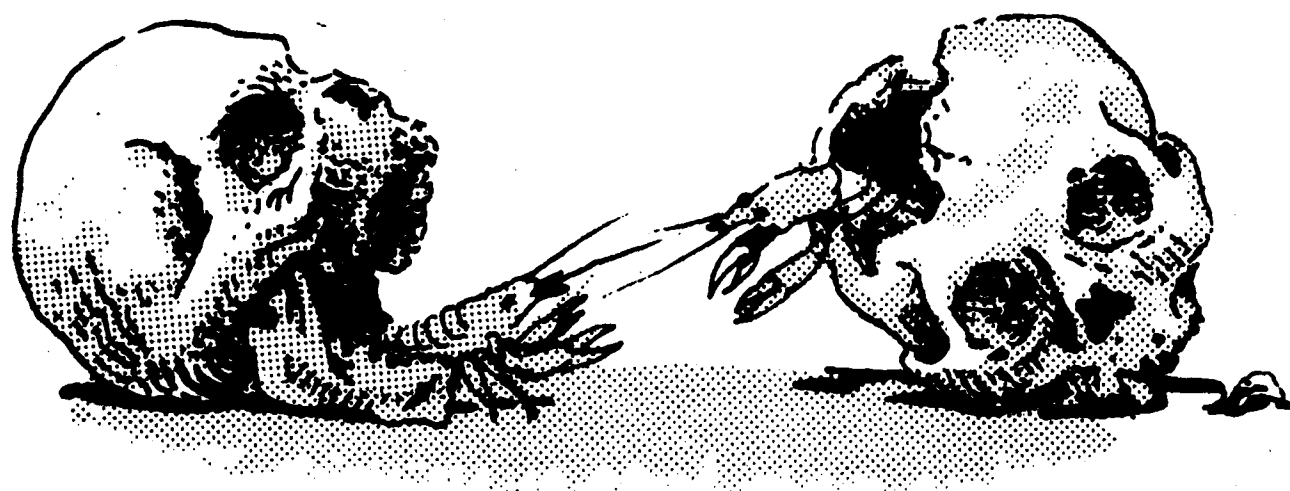
9

Sconvolto e offeso da una richiesta così spiacevole - separarti dalla tua testa! - decidi di scendere a terra per rinfrescarti le idee.
"Sévil! Vado a fare un giro! Occupati tu della nave!"
Il barbiere fa un cenno col capo, tagliando una piuma con il suo rasoio più affilato. Il suo sguardo la dice lunga sulle sue intenzioni, nel caso che qualche vagabondo salisse a bordo... Ah, come la gente sembra subito pronta a ricorrere alla violenza, oggi! Tutto ciò urta il tuo animo sensibile.
Salti con eleganza oltre il parapetto e atterri agilmente sul molo. Ma questa volta l'animazione del porto ti dà poco conforto. Passi da una taverna all'altra, ammiri la danzatrice del ventre del caffè *Ispahan*, ascolti il gracchiare di

un babbuino addomesticato che dirige la danza di cinque scimmie sapienti. Ma nessuno di questi divertimenti riesce a strapparti il più piccolo sorriso. Non puoi scacciare dalla mente gli avvenimenti della serata. Contrariato, ti dirigi con passo deciso verso la tua nave, il *Kihétal*.
Prima verificherai che nessuno ti stia seguendo? Vai al **27**.
Oppure rientrerai senza perdere tempo? Vai al **18**.

10

"Il mio nome non ti dirà niente" riprende l'uomo mascherato. "Accontentati di quello del mio signore: Omar, Khan di Djaghatai! Sappi inoltre che io, suo emissario, sono venuto fin qui per offrirti un incarico di fiducia".
Lo sconosciuto rimane in silenzio mentre tu mediti sulle sue parole. Omar di Djaghatai! Uno dei conquistatori più feroci delle pianure dell'Est! Dai racconti dei viaggiatori sai che il suo impero si estende dalla Persia al Catai.
"La tua fama in Oriente è grande, Simbad. Per questo motivo il Khan ti ha scelto e preferito a qualsiasi altro navigatore. Ascoltami attentamente. Esiste un patto segreto tra il Califfo di Baghdad e Omar Khan. Il Califfo concede in sposa al Khan la sua figlia più giovane, per unire il destino dei nostri due paesi. Tuttavia quest'unione deve rimanere, per ora, clandestina: da essa dipendono delle future alleanze. Ecco lo scopo della tua missione: dovrai accompagnare la principessa e la sua scorta in incognito fino a Jerbai, dove saranno affidate ad una carovana che le condurrà fino alla capitale dell'Impero. Tu sarai il loro protettore oltre che il capitano. E la ricompensa che riceverai sarà proporzionata al tuo compito. Eccone un assaggio..."
Con un gesto misurato, l'emissario lascia scivolare dalla larga manica una borsa di cuoio. La apre, e sei gemme rosse di luminosa purezza rotolano sulla tavola. Il riscatto di un re, perlomeno!

Ti rischiari la gola, piuttosto a disagio. Il tono categorico del messaggero non ti lascia molta scelta. E l'aspetto finanziario di questo affare ha dei vantaggi non trascurabili... Tuttavia questa missione non si preannuncia molto piacevole, con la principessa a bordo! E il viaggio di tutto riposo che si preannunciava con il trasporto dei tappeti ha forse qualche lato positivo. Cosa decidi di fare?
Accetti l'offerta del messaggero d'Omar Khan? Vai al **26**.
Chiedi un po' di tempo per rifletterci sopra? Vai al **7**.
Rifiuti, adducendo come pretesto un precedente impegno? Vai al **21**.

11

Non vedi alcuna ragione di rinunciare alla somma promessa dai mercanti di tappeti, né alla ricompensa del Khan di Djaghatai. Perché non prendere due piccioni con una fava? Potresti prima consegnare la principessa agli inviati di Omar a Jerbai, poi portare il carico di tessuti al grande estuario del Sind, e intascare i due premi promessi. Spinta a questo grado, la cupidigia diventa un'arte...
"Babbeo! Incapace! Sei cieco per massacrare in questo modo i miei poveri piedi?"
Queste grida hanno interrotto il filo dei tuoi disinteressati pensieri. Hai riconosciuto i toni flautati della voce di

Razoul di Tékrit, l'uomo che per te vale 10.000 piastre. Un facchino ha lasciato cadere sul suo piede destro una pesante cassa di legno, e lui saltella come un equilibrista sul filo. Dietro di lui i suoi due soci, con la solita faccia da funerale, guidano un corteo di facchini carichi di tappeti arrotolati e di pacchi di stoffe.
"Holà, signor Razoul!" gridi nella sua direzione. "Vedo che trattate i subalterni senza pietà! In questo modo otterrete sicuramente il loro rispetto, ma non la loro stima!"
"Questo non vi riguarda, capitano" replica il mercante. "Scendete a prendere ciò che vi è dovuto, e sbrighiamo prima possibile questa spiacevole formalità!"
Afferrando una fune, ti lasci scivolare a terra e atterri proprio davanti al grassone barbuto. Vai al **28**.

12

Con un ampio gesto, indichi i mucchi di ninnoli accatastati nella bottega:
"Questi rifiuti ingombrano il vostro bel negozio, da quel che vedo. Mi offrivo di liberarvi di una parte di essi in cambio di una somma insignificante. Il servizio che vi farò vale bene alcune decine di piastre..."
Il vecchio rigattiere si gratta la testa con la mano lentigginosa. La perplessità gli deforma il volto rugoso.
"Non vi capisco bene, signore. Volevate dire che avete intenzione di comperare alcuni di questi balocchi? Senza dubbio siete straniero. Per lo meno lo fa supporre il modo scorretto con cui vi esprimete nella nostra lingua..."
Contrariato da queste parole, ti rendi conto che questo commerciante non ha mai sentito parlare di te. Incredibile: ecco un luogo in cui la tua fama non è arrivata!
La cosa ti infastidisce e te ne vai immediatamente? Vai al **16**.
Ne approfitti per cercare di truffare questo ignorante? Vai al **20**.

13

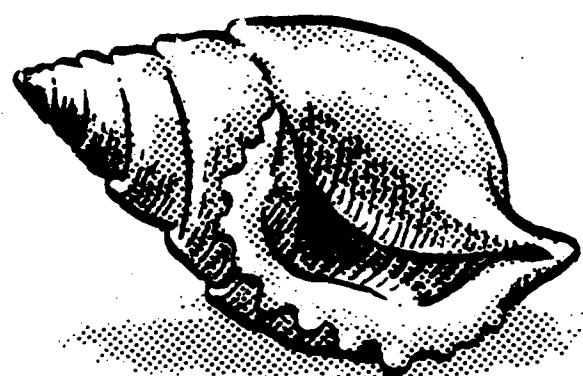
Il bottegaio fa sparire il tuo denaro nella manica, chiaramente soddisfatto.
"Ritornate quando volete, straniero. Il mio negozio nasconde ancora molti tesori che meritano la vostra attenzione..."
Non ne sei persuaso quanto lui, e te ne vai senza cerimonie. Non ti va molto lasciare che delle belle monete sonanti prendano il volo! Comunque togli queste 157 piastre dai tuoi averi. Dopo esserti allontanato un po', ti metti sull'occhio destro una piccola lente a forte ingrandimento per esaminare con cura i tuoi acquisti.
Per prima cosa estrai dal sacco lo sferivoro impagliato, dai lunghi denti ricurvi. Il vecchio non ha mentito: sembra proprio che questo trofeo ti abbia fatto guadagnare la stima degli animali, o almeno di alcuni tra essi. Infatti un'orda di ratti grigi, attirati dal suo odore putrido, si avventa su di te! Respingi i roditori che ti si arrampicano sulle gambe e getti lontano lo sferivoro, provocando una migrazione degli animali che si lanciano all'inseguimento.
Ahi! Il ditale chiaramente non offre alcuna protezione contro il dolore, poiché ti sei appena morso la lingua per fare una prova. Garantisce soltanto la sicurezza del dito che ricopre, come ogni ditale che si rispetti.
Quanto all'oggetto rotondo ornato di piume verdi e rosse, si sgretola e cade a pezzi appena lo tocchi. Rimane il cubo blu: potrai sperimentare la sua efficacia solo in circostanze estreme, che speri non si presentino mai.
Per dirla in breve, sei stato raggirato! Fortunatamente questo episodio non ha avuto testimoni e non c'è pericolo che venga divulgato. La tua reputazione è salva. Ti sbarazzi dei restanti oggetti, eccezion fatta per il cubo (annotalo nella lista delle cose che possiedi) e riprendi il cammino verso il battello al **18**.

14

Decidi che la tua irruzione in questa botteguccia è più di un semplice caso. Sirpa la cieca, dea della Fortuna, ha guidato qui i tuoi passi! Quindi salti sul bottegaio sbigottito, lo atterri, e gli strappi dalle mani il suo prezioso piatto. Dopo di che gli fracassi sulla testa un vaso di porcellana e, ignorando il suo farfugliare soffocato, corri via nel vicolo senza voltarti. Nessuno ti sbarra la strada. Dopo essere andato un po' a zig-zag, e quando sei sicuro di non essere inseguito, ti nascondi nell'angolo di una porta per controllare il tuo nuovo acquisto.
Avevi visto bene: il piatto di peltro risale a due o tre secoli fa. Tuttavia, viste le condizioni in cui si trova, non vale un fico secco! Con ogni probabilità quel miserabile se ne serviva quotidianamente per mangiare... Questa volta la tua cupidigia non ti ha portato niente di buono. Ancora imprecando, vai a sbollire la collera al **18**.

15

Una perfida astuzia nasce dalla tua mente! Ti precipiti dall'altra parte del porto e corri verso il *Grande Mufti*, la nave del capitano Schalit, tuo rivale e noto imbroglione. In passato ti ha fatto più di uno scherzo: ecco l'occasione per ripagarlo con la stessa moneta.
"Olà, Schalit! Sono io, Simbad, il tuo vecchio compagno di bagordi! Ti porto buone notizie!"
Diffidente come sempre, il capitano dagli occhi miopi si sporge dal boccaporto e ti fissa a lungo:
"Se non hai cattive intenzioni, Simbad, puoi salire a bordo. Altrimenti, vattene e buona fortuna!"
"Sei più timoroso di un'agnella in età da marito, Schalit! Andiamo, scaccia le paure, sono venuto in pace, accompagnato da una bottiglia di vino di Smirne per ravvivare la nostra amicizia!"

Sai che il capitano ha un debole per la bottiglia: anche a quest'ora del mattino non rifiuterà un goccetto. D'altronde è proprio qui il segreto del tuo piano.
Mettilo in opera al **17**.

16

Rifiutandoti di perdere dell'altro tempo in questo immondezzaio di vecchiumi, pianti là il bottegaio e sbatti la porta dietro di te. Alcuni calcinacci si staccano dalla facciata, ma non ci presti attenzione. Dopo tutto non avevi niente di meglio da fare, e quindi non puoi considerare sprecati questi pochi minuti! Riprendi tranquillamente la strada verso la nave, andando al **18**.

17

Appena sei nella cabina del capitano gli versi, chiacchierando, un bel bicchiere di vino. Estremamente sospettoso, l'uomo annusa il liquido vermiglio e lo fa assaggiare al suo uistitì di casa, che lo trova di suo gusto. Giudicando la bevanda inoffensiva, vuota il bicchiere in un sorso e ti invita a versargliene di nuovo. Allora azioni la valvola segreta, nascosta sul fondo della bottiglia, che libera un potente sonnifero. Così il coraggioso Schalit si scola tre bicchieri di vino drogato.
"Così, Simbad, riprendi il mare!" articola a fatica il capitano. "Bravo! La presenza del *Kihétal* sui flutti è un buon segno! Se i pirati delle Onde Levanti ti sapranno in mare,

non si faranno vivi! Peccato che il *Grande Mufti* sia in riparazione, avrei approfittato volentieri di questa fortuna inaspettata per avventurarmi anch'io in alto mare. Ho sempre amato l'aria del lar... Rrrrr..."
Schalit crolla sul tavolo russando rumorosamente, il sonnifero ha fatto effetto! Lo trascini fino alla sua cuccetta: ci vorranno due giorni prima che si riprenda. Esci dalla cabina e chiudi la porta dopo aver gridato:
"Coraggio, capitano! Penserò a te quando la mia nave raggiungerà lo Stretto dei Pirati!"
I suoi uomini ti guardano con aria sbigottita: le parole amichevoli tra te e Schalit sono di una rarità leggendaria. Solo Jacobus, il suo secondo, che ti ha sempre trovato più simpatico del suo capitano, ti sorride quando gli passi accanto. Riparti verso la tua nave, contento d'aver portato felicemente a termine la prima parte di questo eccellente piano. Vai al **25**.

18

Camminando vigile e senza fretta, giri l'angolo di una strada molto larga. Dopo alcuni passi, ti fermi davanti al piacevole spettacolo offerto da un duo di danzatori che mimano il duello leggendario di Sulphur il Rosso contro

il Capitano Frakhas. Ad un tratto una debole voce risuona alle tue spalle:
"Tu! Tu sei Simbad di Baghdad, lo so! Avvicinati e ascolta!"
Ti volti: un mendicante cieco, seduto per terra, tende verso di te la sua scarna mano. La tua fama di protettore dei diseredati ha certo fatto il giro del mondo, ma costui come ha fatto a riconoscerti? Per sicurezza, gli passi la mano davanti agli occhi.
"Non preoccuparti, Simbad. I miei occhi sono morti, ma gli altri sensi sono ben svegli! Riconoscerei il tuo passo anche in mezzo ad un esercito di mille uomini".
"Cosa vuoi da me, vecchio? Sei piuttosto enigmatico..."
Il vecchio inspira profondamente e affonda lo sguardo vuoto nel cielo stellato.
"Capitano, le tue imprese parlano per te; ecco dove devi cercare il motivo della mia invocazione. Io sono soltanto un filo nell'immenso arazzo del destino. Se le nostre strade si incrociano, vuol dire che ho una storia da raccontarti.
"Le profezie dicono che in questo ottavo mese del Drago Rosso, apogeo delle congiunzioni astrali, arriverà un uomo valoroso per salvare un popolo dall'estinzione. Questo inviato dei cieli raccoglierà i resti di un impero per mezzo di un medaglione sacro. Simbad, quell'uomo sei tu!
"Ti vedo perplesso... Ma le tue domande contengono già le risposte, lo scoprirai molto presto. Prendi questa carta disegnata in tempi lontanissimi: essa ti guiderà fino all'isola in cui deve compiersi il tuo destino. Ora vai, e che la tua corsa finisca solo quando avrai raggiunto la meta..."
Una volta pronunciate queste parole, il mendicante cieco si avvolge nel mantello che gli copriva le gracili spalle. Una nube di fumo luminescente ti abbaglia. Ti stropicci gli occhi: il vecchio è scomparso! Per un attimo pensi di essere stato vittima di un miraggio, ma non è così. Ti resta nella mano una pergamena ingiallita: la carta del mendicante! Vai al **3**.

19

Sono passati solo tre minuti, quando un gruppo di circa dieci cavalieri mascherati, vestiti di nero, si ferma davanti alla tua nave. Uno di loro scende da cavallo e si avvicina, e tu riconosci l'emissario di Omar Khan: allora salti sul molo e lo accogli.
"Tutto è pronto per ricevere la promessa sposa del sovrano di Djaghatai, spero" dice con aria inquisitoria.
"Certamente, signore. Ho curato personalmente i minimi dettagli. Possiamo lasciare il porto di Asphyx in un quarto d'ora, il che non sarebbe male... a causa della marea, intendo! Ma dov'è sua altezza? Non vedo né lei né la scorta..."
Come risposta alla tua domanda, uno dei cavalieri solleva il velo nero, rivelando dei lineamenti delicati e un nasino all'insù!
"Ecco Yolanda, figlia minore del Califfo di Baghdad, futura sposa di Omar Khan. E quelli sono Rampeno e Boorpif, le sue due guardie del corpo. (Due altri cavalieri dalla pelle scura e dal collo di toro si scoprono il viso: gli eunuchi!) E per finire, Donna Ravulice, la governante della principessa. Avete qualcosa da aggiungere?"
"Avrei preferito che quest'ultima non si fosse scoperta il viso... Comunque molto bene, queste signore e le loro guardie devono solo salire a bordo e potremo levar l'ancora! Prima è, meglio è!"
L'emissario scende a sua volta da cavallo, ti posa la mano sulla spalla e ti guarda dritto negli occhi.
"Prendi questo sacco di gioielli, Simbad. Ce n'è per almeno 8.000 piastre, ma è solo una piccolissima somma se paragonata alla ricompensa che riceverai dal Khan. Sii prudente; e possa Pristhil, la dea della Fortuna, vegliare su di te. Perché se dovesse accadere qualcosa alla principessa, sai la sorte che ti aspetta..."

"Inutile che me lo ricordiate" tagli corto. "È ora di salpare; siete qui già da dieci minuti. Qualcuno potrebbe sopraggiungere..."
"Il tuo zelo ti fa onore, capitano. In effetti, sarebbe meglio evitare possibili testimoni. Allora addio, Simbad, e che il vento ti sia favorevole!"
Dopo che i cavalieri se ne sono andati, ordini in tutta fretta la partenza: e alcuni istanti più tardi, guardi dal cassero il porto che si allontana a poco a poco. Il tuo viaggio verso Jerbai comincia al **30**.

20

Cerchi disperatamente con lo sguardo qualcosa di interessante. Sposti con il piede un mucchio di vecchie pellicce tarlate, allontani una giara di false perle colorate, raccogli a caso una manciata di oggetti su uno scaffale.
"Vedo che hai la mano sicura, amico mio!" dice il vecchio con voce tremolante. "La tua scelta, sebbene poco coerente ai miei occhi, deve riflettere i gusti degli abitanti del tuo paese. In ogni caso, questi oggetti hanno qualcosa in comune: il loro grande valore. Prendi per esempio questo cubo di pietra blu raccolto sul fondo dell'Oceano delle Opali: protegge per l'eternità il suo possessore dal naufragio. E questo sferivoro impagliato, bell'esemplare! Si dice che chi lo possiede goda della simpatia di tutti gli animali. O ancora questo ditale, dotato di notevoli virtù, poiché rende insensibile al dolore l'uomo felice che lo indossa. Quanto a questo oggetto a forma di uovo, ornato di piume, la sua funzione esatta mi sfugge, ma il mio cuore già sanguina all'idea di separarmene... In definitiva, ti darò tutto per l'insignificante somma di 157 piastre!"
Questo prezzo ti sembra esorbitante, e decidi di non riempirti di oggetti inutili? Ti allontani bruscamente da questo miserabile bottegaio andando al **16**.

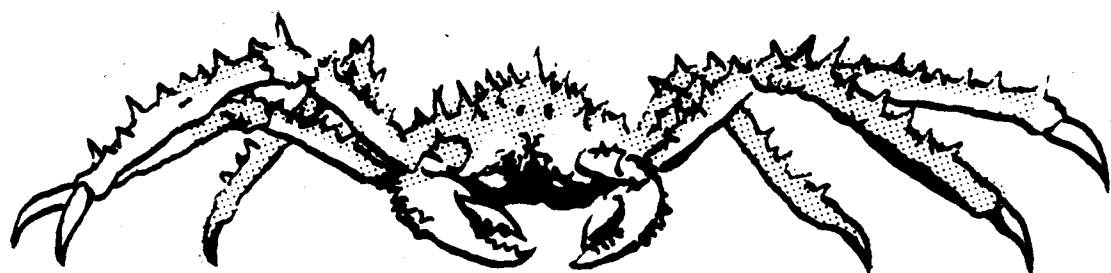
Per una volta ti rassegni a sborsare il denaro richiesto? Paga il dovuto al **13**.

21

Il misterioso personaggio si raddrizza bruscamente e aggrotta le sopracciglia.
"Così hai intenzione di dare la precedenza ai commerci di qualche bottegaio, invece che alla volontà di Omar Khan e ai desideri del Califfo di Baghdad! Come ti permetti una simile sfrontatezza? Avevo sentito parlare della tua audacia, ma non avrei mai immaginato che si accompagnasse ad una tale stupidità, Simbad!"
Imbarazzato, cerchi di farfugliare qualcosa; ma è inutile scusarsi, perderesti la faccia. Nell'attesa, l'emissario si infuria.
"Per il tuo bene simulerò una sordità temporanea, marinaio. Quello che hai detto poco fa, non l'ho sentito: ti dò tempo fino a domani a mezzogiorno per decidere. Rifletti due volte, e ricorda che il Khan sa punire coloro che lo privano del piacere, come sa ricompensare coloro che lo servono fedelmente. Più di uno è finito con la testa infilata su una picca, nella piazza principale di Khodjend, per averlo offeso..."
Avendo così concluso, il messaggero prende congedo. Sparisce rapidamente, come una nuvola di fumo, lasciandoti da solo a meditare sulle sue parole. Vai al **9**.

22

Mentre conti il denaro del mercante moneta per moneta, sorvegli l'imbarco dei tappeti. Aggiungi le 10.000 piastre ai tuoi possessi. Ad un certo momento uno dei facchini lascia cadere un grosso rotolo di tessuto lanoso, che toccando terra si srotola. Ed ecco che dal rotolo esce un individuo piuttosto robusto, con le spalle larghe, barba e capelli biondi, vestito con una cotta di ferro e un giubbotto

ornato con una croce rossa. Anche se è rimasto imprigionato nel tappeto per molto tempo non ha perso il suo vigore: abbatte due facchini con dei pugni ben assestati e poi fugge via.
Razoul resta a bocca aperta, sorpreso quanto te. Lo interroghi, ma non sembra sapere niente riguardo alla presenza di questo intruso nei suoi tappeti. Per una volta gli credi, e una rapida verifica degli altri pacchi vi rassicura tutti e due. Il grasso commerciante promette di non trattare più con il rigattiere che gli ha venduto questo articolo un po' speciale...
Il tempo passa, ma alle undici tutto sembra pronto. Allora sali a bordo, saluti Razoul e i fratelli Zenmi e comandi la partenza. Gli ormeggi cadono sul molo, e avvenga quel che vuole!
Proprio nello stesso istante arrivano al galoppo dei cavalieri, che portano un'insegna con le due pantere, simbolo del Khan di Djaghatai. L'emissario di Omar Khan trattiene la sua cavalcatura, che martella con gli zoccoli le banchine del porto, scagliandoti dietro delle spaventose imprecazioni! Poco ti importa: sei già fuori dalla sua portata, in rotta verso l'estuario del Sind. Vai al **30**.

23

"Vogliate perdonarmi, mi sono sbagliato" spieghi. "Per un attimo avevo preso questo venerabile museo per una botteguccia. Vi lascio alle vostre reliquie: sono oggetti senza

dubbio di grande valore, se si crede allo strato di polvere che li valorizza".
Senza lasciare al bottegaio il tempo di aprire la bocca, te la dai a gambe. Dopo tutto, hai forse dato prova di un'eccessiva prudenza. Vai al **16**.

24

Al mattino i rumori del porto ti strappano ai tuoi dolci sogni. Sette ore di sonno ti hanno rimesso in forma. Spalanchi la doppia finestra della cabina e inspiri a pieni polmoni l'aria carica di odori marini. Ti rimane poco tempo prima di far conoscere la tua decisione ai tuoi potenziali clienti. La notte ti ha portato consiglio? Speriamo. Accetti di scortare il carico di tappeti dei mercanti? L'affare verrà fissato al **2**.
Preferisci rifiutare questa lucrosa offerta e scegli di scortare la futura sposa del Khan? Comincia il lavoro al **15**.
Non vedi alcuna ragione per privarti di uno o dell'altro, e decidi di accettarli tutti e due? Vai a conciliare i punti di vista all'**11**.
La tua sete di avventura si sazierà meglio con la misteriosa missione di cui ti ha parlato il mendicante cieco? In questo caso la tua strada continua al **29**.

25

"Per tutti i Demoni Sicantropi! Non puoi fare attenzione, miserabile? Non vedi che hai posato la cassa sul mio povero piede! Maledetto imbecille!"
Questa invettiva è stata lanciata da una voce familiare: quella di Razoul di Tékrit, il tuo grasso cliente. Un facchi-

no che trasportava un carico molto pesante gli ha appena lasciato cadere sull'alluce sinistro una cassa di legno!
"Siate generoso, signor Razoul!" gridi dal castello di prua. "E vedrete che i vostri servitori vi saranno più affezionati. La merce è quella là?"
Il corpulento mercante e i suoi inseparabili compari con le facce da avvoltoi indicano con ampi gesti il corteo di facchini che li segue.
"Ci farebbe comodo se i vostri uomini ci aiutassero a caricare, comandante! Dopo di che vi verserò il dovuto. Più in fretta facciamo, e meglio è".
"Perfetto, perfetto, signor mercante. Ma c'è un piccolo cambiamento di programma". Razoul aggrotta le sopracciglia, preoccupato. "State tranquillo, si tratta solo di una accortezza per garantire meglio la sicurezza dei vostri tappeti. Invece di affidare il trasporto delle vostre preziose merci alla mia vecchia bagnarola, il *Kihétal*, ho chiesto al capitano del *Grande Mufti*, mio vecchio amico, di prestarmi la sua nave, più grande e più adatta ad un lungo viaggio. Quindi è là che dovete andare, dall'altra parte del porto, per imbarcare il carico".
"Non ci capisco niente!" geme Razoul. "Ma bada che se cerchi di imbrogliarmi te ne pentirai!... Va bene, va bene, abbiamo perso abbastanza tempo! Venite, voi altri, andiamo al *Grande Mufti*!"
"Un momento, signore!" gridi. "Dobbiamo prima stipulare il contratto. Venite nella mia umile cabina, mentre faccio distribuire ai vostri servitori una buona razione di ratafià. Ci vorrà solo un attimo..."
Il grassone protesta, ma i suoi facchini ti acclamano: Razoul sale sul ponte e ti segue. In cabina fai in modo di fargli perdere due buone ore in inutili precisazioni, e lo costringi a sentire il racconto di tutti i tuoi viaggi. Le dieci e mezza, le undici, le undici e mezza... La pancia del commerciante trema per il nervoso! È arrivato il momento di abbandonare la presa:
"Ebbene, buon uomo di Tékrit, credo che sia tutto a posto! Se tutti i commercianti d'Oriente fossero come voi...
"Sarebbero già morti di noia!" taglia corto il grassone. "Sto quasi per avere un colpo! Avete terminato, finalmente?"
"Un'ultima formalità... Il mio denaro, per favore!"
Razoul estrae brontolando una borsa bella gonfia e la vuota sulla tavola: conti rapidamente la somma sotto gli occhi del barbuto grassone. (Aggiungi queste 10.000 piastre ai tuoi possessi.)
"Perfetto, perfetto" dici. "Ora potete ordinare ai vostri servi di portare il carico a bordo del *Grande Mufti*! E fatelo velocemente, vi prego, il mio tempo è prezioso!"
Schiumando di rabbia, il mercante si asciuga il viso rubicondo con la manica. Esce, e lo senti strillare i suoi ordini; un attimo dopo la sua piccola truppa si mette in marcia verso la nave del tuo rivale. Non puoi fare a meno di ridere pensando alla faccia di Razoul quando scoprirà il *Grande Mufti* in cala secca, e andrà inutilmente a svegliare il capitano Schalit addormentato! Ma tu non sarai più qui a goderti questo divertente spettacolo: la tua nave sarà già lontana. Hai portato a termine una bella truffa, intascando il denaro di Razoul, e di certo non aspetterai che si accorga dell' inganno per levare l'ancora! Eccoti liberato dai tappeti e pronto a partire per la missione del Khan di Djaghatai... Il seguito ti attende al **19**.

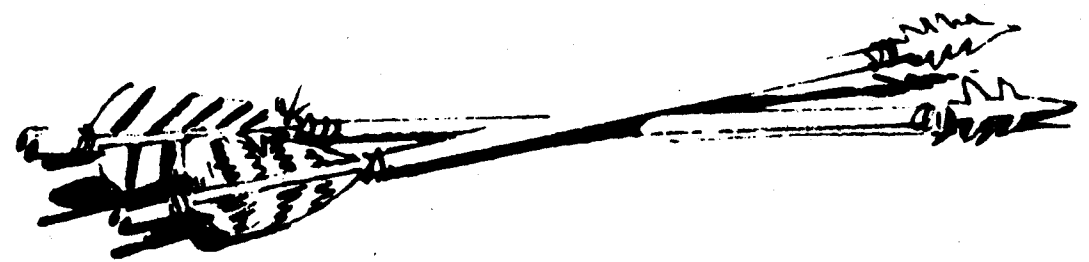
26

"Il grande Khan mi fa un grandissimo onore, permettendomi di fargli questo favore" dici, scuotendo la testa. "Quando devo far salire a bordo la principessa?"
"Ha! Ha!" esulta l'emissario. "Hai il sangue caldo, Simbad! Sapevo che avresti accettato! La colomba azzurra ti

verrà consegnata domani a mezzogiorno, accompagnata dalla sua governante e da due eunuchi forti come buoi, che veglieranno sulla sua sicurezza. Salpa appena puoi. La tua celerità piacerà di certo a Omar Khan, perché ogni volta che aspetta una nuova sposa è impetuoso come un toro. Quanto più farai presto, tanto più aumenterà la tua ricompensa. Se sarai lento, o cercherai di ingannare il Khan, la tua testa marcirà in cima ad una picca esposta sulla piazza principale di Khodjend!"
Dopo questa inquietante conclusione, l'enigmatico messaggero prende congedo. Sparisce in fretta quanto una nuvola di fumo, lasciandoti da solo a meditare sulle sue parole. Vai al **9**.

27

La missione per Omar Khan comporta parecchi rischi. L'atteggiamento inquietante del suo emissario ti ha fatto quasi diventare paranoico. Rasenti i muri, frugando con gli occhi l'oscurità dei vicoli del porto. All'improvviso un grido penetrante ti trapassa i timpani! Macchinalmente, muovi la scimitarra in direzione del punto dal quale proveniva. *Ssswissssh*! La lama fende l'aria... e tagli in due il ratto a cui, un attimo prima, avevi calpestato la coda.
Questo atto di eccezionale coraggio ti rinfranca un po'. Tuttavia questo incidente non è servito a calmarti i nervi. Temendo ancora per la tua sicurezza, entri nella prima bottega che incontri. La vecchia porta, bizzarramente intagliata, cigola quando la apri; una volta all'interno, appoggi il naso al vetro per osservare la viuzza. A quanto pare non ti segue nessuno: la tua diffidenza era esagerata.
"Cosa sei venuto a fare nell'umile azienda commerciale di Muglik, giovanotto?"
La voce ti fa trasalire! Ti giri di scatto e ti ritrovi a due passi dal padrone di casa, un vecchio barbuto con in testa un grottesco berretto col pompon. Ha interrotto la sua

appassionante attività: la pulitura di un piatto di stagno che, dall'aspetto, deve essere stato usato per l'ultima volta sotto l'undicesima dinastia. Gli devi rispondere: in effetti, che cosa sei venuto a fare in quest'umile negozio?
Niente, e infatti te ne vai subito? Vai al **23**.
A esaminare la mercanzia esposta? Vai al **12**.
A studiare il disegno della porta traballante? Vai al **6**.
A rubargli la reliquia che puliva? Vai al **14**.

28

Contando il denaro moneta per moneta, sorvegli l'imbarco dei tappeti. Aggiungi queste 10.000 piastre ai tuoi possessi. Il tempo passa e ordini che si acceleri la cadenza: hai fretta di sbarazzarti di questi commercianti, per evitare che incontrino l'emissario di Omar Khan. La cosa ti procurerebbe solo delle noie!
Finalmente, alle undici e mezza, tutto sembra pronto. Metti fretta a Razoul e ai fratelli Zenmi, gli garantisci che tratterai con molta cura il loro carico, e li inviti a prendere rapidamente congedo.
"Capitano, voi continuate a ripetere che tutto è in ordine, ma io ho la spiacevole sensazione di aver dimenticato qualcosa" si lamenta il grasso mercante. "Se dovessi ricordarmi di qualcosa, ritornerò subito a dirvelo, Simbad. Considerato il prezzo esorbitante che paghiamo, ritengo di aver diritto a tutti i possibili riguardi per il trattamento della mia merce!"
"Naturalmente, signore! Ma ora devo congedarvi, ho da fare!" dici, tagliando corto.

Sospiri, quando vedi i mercanti allontanarsi. Un attimo ancora e rischiavi di rovinare tutto! Purché non ritornino prima della partenza. Vai al **19**.

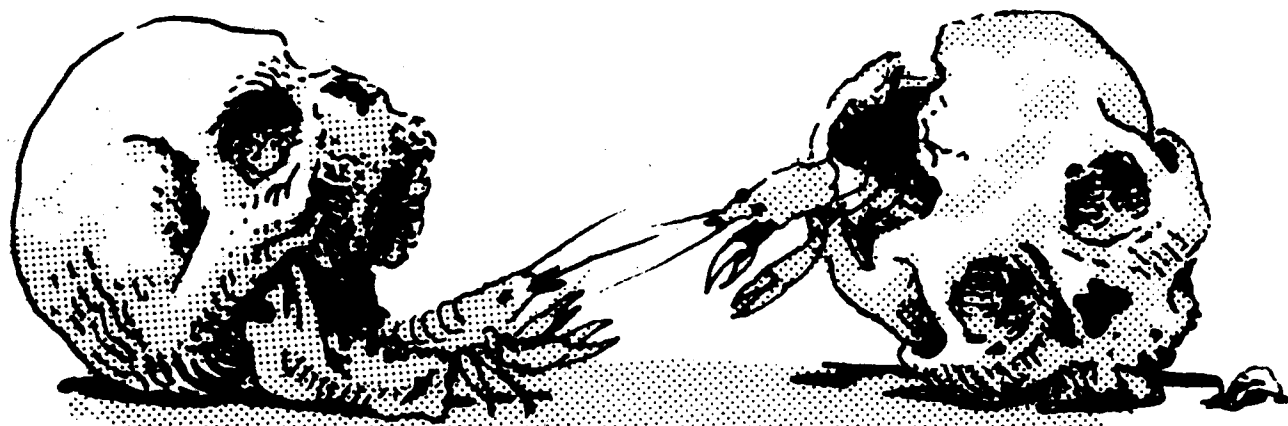
29

L'irresistibile fascino dello sconosciuto infiamma la tua immaginazione, non puoi resistere alla proposta del mendicante. C'è un solo problema: ti sei già impegnato con i mercanti di Tékrit e con il Khan di Djaghatai! Dovrai fare una parte non troppo seria... D'altra parte, solo l'uccello del mattino acchiappa i vermi: conti di approfittare dell'ora mattutina per lasciare il porto di Asphyx senza correre rischi. Con l'occhio perso nelle volute delle nubi, ti sistemi comodamente sul ponte di coperta per controllare il lavoro dei marinai. Come succede ad ogni scalo, una buona metà dei tuoi uomini non è ancora tornata a bordo: quei dannati staranno ancora ronfando in qualche bettola, a smaltire il vino di palma! Ma questa volta dovrai fare a meno di loro: il messaggero di Omar Khan non prenderà alla leggera il tuo tradimento, per non parlare di Razoul il mercante! Ti procurerai altri uomini d'equipaggio lungo la costa, al porto di Al Mzascar.
Ben presto, tutto è pronto per la partenza. Vedendo che il tempo passa, fai mollare gli ormeggi. E il momento è scelto bene: sulle banchine vedi una turba di facchini guidati da dei mercanti. Dalle loro grida capisci che la tua sparizione non è passata inosservata. Un attimo dopo, dei cavalieri con l'orifiamma delle due pantere, simbolo del Khan di Djaghatai, giungono al galoppo sul molo. Il cavallo dell'emissario di Omar Khan scalpita nervosamente, mentre il suo cavaliere scaglia imprecazioni contro di te! Cominciano a volare parole grosse tra gli uomini mascherati e i commercianti, e ben presto scoppia una rissa. Poco ti importa, perché ormai sei fuori dalla loro portata, diretto verso Al Mzascar! Vai al **37**.

Prime traversate

30

Una prima tappa ti aspetta a Larpangel: devi fare provviste per questo lungo viaggio, e reclutare un equipaggio degno di questo nome!
Una volta arrivato a destinazione, sistemi innanzitutto la questione dei rifornimenti. Lasciando ai marinai il compito di sorvegliare il carico, parti alla ricerca di uomini robusti e coraggiosi. I principali scambi commerciali si svolgono al Granarium della città, un ampio mercato coperto dove si trova di tutto, dai cereali esotici ai mercenari di Falbalie. L'interno dell'edificio è diviso in otto segmenti uguali, disposti a stella attorno alla grande arena centrale in cui si svolgono giornalmente le vendite. Paghi il diritto d'entrata del Granarium, 5 piastre, poi dai un'occhiata al contenuto della tua borsa. Il prezzo che i marinai esperti chiedono per l'ingaggio raggiunge talvolta cifre esorbitanti. Il sistema che vige al Granarium è più vantaggioso per coloro che si vendono, che per i potenziali compratori. Sfortunatamente tu non hai molta scelta, visto il tuo urgente bisogno di un equipaggio...
La tua nave possiede ora 10 punti di Forza. Ogni marinaio di cui potrai acquistare i servizi le aggiungerà 2 punti di Forza, che ti saranno ad esempio preziosi nel caso di combattimenti per mare. Ora iniziano le offerte!
Alla tua destra c'è un tipo robusto, con la barba folta e i capelli scuri acconciati a punta, corti sulla fronte, un Néhémite del Nord che hai già incontrato nei porti più malfamati della regione. Se la memoria non ti inganna, si chiama Filstach Bass. Per dire la verità, ti ricordi anche molto bene di lui, a causa di una rissa gigantesca che gli è

costata un mese di prigione a Port Pilfauld. Anche Filstach ha bisogno di un certo numero di marinai, certamente per saccheggiare qualche città costiera. È un furfante di prim'ordine, e immagini che tenterà in tutti i modi di soffiarti gli uomini migliori! Vai al **41**.

31

Le enigmatiche indicazioni del mendicante avevano un'aria così persuasiva che non puoi ignorarle. Annunci a Pluftil la tua imminente partenza.
"Allora è un peccato, capitano, perché questa volta non ti accompagnerò. Accetto di affrontare tutti i pericoli, di lottare a mani nude contro centauri o grifoni, ma mai di oppormi al mare! La tempesta annunciata dall'oracolo è inevitabile... E chi sfida il mare non ha niente da guadagnare. Addio, Simbad, forse ci rivedremo all'inferno!"
E con questo triste saluto il tuo vecchio amico ti pianta in asso. La prudenza è sempre stata il suo forte. Ma tanto peggio, farai a meno di lui. Prima di lasciare l'*Albero di Fuoco* fai l'occhiolino alla seducente danzatrice del ventre. Lei si passa la lingua sulle labbra, e dal suo sguardo capisci che la notte sarà movimentata.
Al mattino seguente, sali sul ponte un po' arruffato e trovi tutti i marinai al lavoro! Per una volta il richiamo dell'avventura ha avuto la meglio sulla loro pigrizia!
"Buongiorno, capitano Simbad" dice uno di loro, un uomo dinoccolato dalla fronte alta e la mascella forte. "Sono Jamal, e rimpiazzo Vielfrid che hai assunto ieri sera come nostromo. Il disgraziato ha avuto un piccolo incidente: per festeggiare il suo nuovo lavoro ha bevuto come una spugna, l'alcool ha avuto su di lui degli effetti disastrosi dai quali non si è ancora del tutto ristabilito. Quindi mi ha chiesto di prendere il suo posto. Le mie referenze sono eccellenti..."
Il tuo leggero mal di testa non cessa dopo questa spiegazione, e cominci a dubitare dell'efficienza dei tuoi uomini. La nave non è ancora salpata e ti creano già delle noie! Comunque rassicuri Jamal.
Subito dopo aver fatto sbarcare la danzatrice, levi l'ancora. Alla gloriosa luce del sol levante, il *Kihétal* salpa per il Mare delle Lacrime. Vai al **54**.

32

Fai segno a Pluftil di star zitto e scivoli nell'ombra per aggirare il tuo pericoloso nemico. Lancia due dadi e aggiungi al risultato il tuo totale di Abilità. Se ottieni 26 o più, vai al **53**. Se ottieni 25 o meno, vai al **46**.

33

Una mano nervosa ti si abbatte sulla spalla e ti costringe a girarti. È Filstach Bass, schiumante di rabbia!
"Filstach! Che bella sorpresa! Stavo appunto per venirti a salutare".
"Hai sbagliato a farti trovare di nuovo sulla mia strada, Simbad!" esplode il pirata. "Ho bisogno di questi uomini, ed ero pronto a pagare un prezzo alto per averli! Ma tu hai voluto gareggiare in astuzia! Te ne pentirai!"

Mettendo fine a questa chiacchierata amichevole, il furfante estrae dalla cintura un largo coltello a doppio taglio e si getta su di te. La sua tecnica di combattimento ti ricorda la carica di un elefante infuriato! Schivi il suo brutale assalto e sguaini la scimitarra per difenderti.

Filstach Bass il Pirata	Forza 12	Vita 14

Quando il tuo nemico raggiunge 3 punti di Vita, e se tu non sei morto prima, vai al **39**.

34

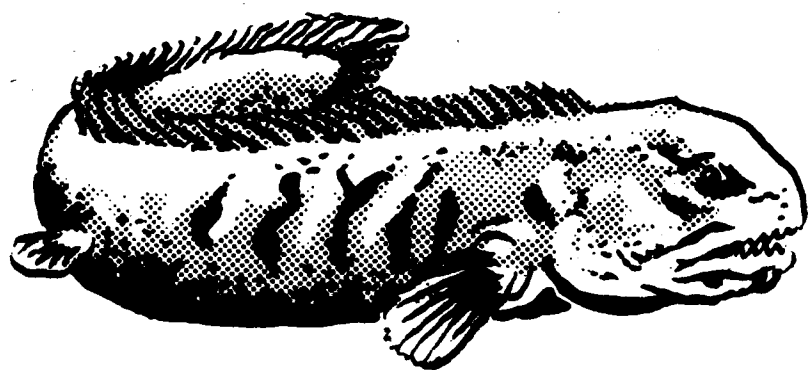
Mentre frughi nelle tasche del furfante, e lo alleggerisci di 600 piastre, i marinai discutono tra loro. Poi uno di essi, il loro portavoce a quanto pare, si rivolge a te pacatamente: "Capitano, la tua abilità non ha uguali, come la tua fama. Io, Vielfrid, e i miei amici, saremmo felici di passare ai tuoi ordini. In cambio ti chiederemo 115 piastre per ciascuno. Queste condizioni ti soddisfano?"
Ti affretti ad accettare. Togli 690 piastre dai tuoi possessi. Con queste sei nuove reclute, la Forza della tua nave raggiunge ora un totale di *22 punti*. Vai al **47**.

35

L'ultimo assassino si accascia sul ponte. Senza perdere tempo, accendi una torcia per illuminare la scena. I cadaveri, passati da parte a parte, giacciono in un mare di sangue. All'improvviso ti ricordi che non hai combattuto da solo. Ti giri verso lo sconosciuto che ti ha aiutato. È occupato ad asciugare la lama sporca di sangue.
"Chi sei, e per quale motivo sei intervenuto?"
"Mi chiamo Jamal" risponde l'uomo, sorridendo con fare sarcastico, "e non mi piace vedere tre uomini attaccarne uno solo. Soprattutto quando si tratta di assassini pagati per uccidere. Guarda questo segno sulla loro fronte" continua, scoprendo con la punta della spada il viso dei morti. "Di sicuro è quello del loro signore! Lo conosci?"
Esamini il tatuaggio: un cerchio attraversato da un lampo verticale. No, non ti dice niente.
"Ho molti nemici" rispondi, "ma nessuno ha questo marchio. Non so chi possa averli mandati. Ma in ogni caso ti sono molto grato!"
"Il mio gesto non era per niente disinteressato, capitano! Sono marinaio anch'io, e sono venuto a sapere che prepari un viaggio di piacere. Sono nostromo di mestiere, e spero di farmi ingaggiare...; beh, non c'è modo migliore di impressionare il proprio capitano che salvargli la vita!"
Scoppi a ridere. L'audacia di quest'uomo ti piace. Sembra essere tanto coraggioso quanto è dinoccolato; la fronte alta e lo sguardo vivo denotano intelligenza, e decidi subito di assumerlo. Jamal ti costa 100 piastre, ma si rivelerà un ottimo elemento. Grazie a lui aggiungi 3 punti di Forza alla tua nave.
Due giorni dopo la tempesta è finita, e ordini che vengano controllate le vele in vista della partenza. La minaccia di questi misteriosi assassini si è presentata alla fine del tuo soggiorno a Al Mzascar, e prima non hai corso nessun altro pericolo. Hai passato in rassegna la lista dei tuoi vecchi nemici, ma questo cerchio sbarrato da un tratto ondulato non ti ricorda nulla... Tuttavia, senti che lo rivedrai presto. Finalmente tutto è pronto! È arrivato il momento di dirigersi verso il Mare delle Lacrime. Nella luce accecante del sole nascente, il *Kihétal* salpa. Vai al **54**.

36

Le offerte terminano. Adesso vengono portate pezze di seta e grandi rotoli di tessuti preziosi, prossimi articoli della vendita. Nuovi compratori, mercanti con i capelli rasati e la barba intrecciata, avanzano vociferando.

Fai il conto: sui dodici marinai in lizza, quanti te ne ha soffiati Filstach Bass?
Sei o meno? Vai al **33**.
Sette o più? Vai al **44**.

37

La traversata fino a Al Mzascar si svolge senza incidenti. Quando la nave arriva in porto, dai libera uscita agli uomini e visiti ad uno ad uno tutti i piccoli bar del porto, in cerca di notizie fresche. Passi da locanda a locanda, cercando il luogo migliore dove assumere dei marinai. Ma sono pochi quelli che giudichi degni di fiducia: non vorresti proprio ritrovarti alle prese con dei farabutti, pronti ad assassinarti per impadronirsi della nave. E sfortunatamente, sono proprio uomini di questo genere quelli che si trovano in abbondanza a Al Mzascar, un porto di quarta categoria! Il tuo giro termina al cabaret dell'*Albero di Fuoco*, dove decidi di ristorarti un po'. Nell'attimo in cui varchi la soglia, una mano familiare ti si posa sulla spalla. Ti giri e scopri il largo sorriso di Pluftil: è un uomo coraggioso, con cui hai navigato in passato! Vi scambiate saluti affettuosi e vi sedete in un angolo un po' in disparte.
"Allora, capitano, un nuovo viaggio in programma?" domanda Pluftil.
"Sì, ma ne ignoro ancora la meta. Se te ne raccontassi il motivo, mi prenderesti per pazzo... In ogni caso, appena avrò reclutato un po' di uomini, partirò per il Mare delle Lacrime, verso l'avventura!"

Pluftil aggrotta le sopracciglia e si passa la mano sulla folta barba nera.
"La tua temerarietà non è diminuita con gli anni, capitano! Passi il fatto che ti imbarchi per una destinazione come l' 'Oceano Tumultuoso': esistono solo due esempi di capitani ritornati vivi dal viaggio verso il Mare delle Lacrime! Ma tu andrai a gettarti nel cuore della tempesta annunciata per domani sera? Gli oracoli parlano di un uragano spaventoso! La prudenza consiglierebbe di aspettare qualche giorno, prima di levare l'ancora".
Rifletti sulle parole del tuo vecchio compagno. Il mendicante non ha indicato una data per la sua profezia, ma la tua natura focosa e l'insistenza delle sue parole ti spingono a non ritardare la partenza. Comunque sia, devi procurarti un equipaggio più consistente di quello che hai, prima di lasciare Al Mzascar. Vai al **48**.

38

La tua tecnica di combattimento, molto raffinata, non presenta molti vantaggi di fronte a questo avversario scatenato, ma devi assolutamente sbarazzartene!

Alam Saad il Guercio	Forza 12	Vita 15

Se vinci il duello, vai al **34**.

39

Ad un tratto un'ombra rapida scivola dietro il tuo avversario. Il tempo di alzare le sopracciglia e vedi Filstach che si accascia come un sacco vuoto! Dietro a lui, in piedi, c'è l'uomo che l'ha appena colpito con un bastone! Ti asciughi il sudore dalla fronte e guardi il nuovo venuto, piuttosto incuriosito. Ha la mascella volitiva, il naso diritto, le labbra sottili, e sorride leggermente. Un caffettano chiaro con ricami dorati gli copre le robuste spalle.

"Grazie, amico" dici, "mi hai evitato una faticaccia. Ma a cosa devo l'onore del tuo aiuto?"
"La spiegazione è semplice, capitano" risponde lo sconosciuto. "Mi stavo esercitando nella nobile arte del bastone, nella prospettiva di un suo prossimo impiego, quando una forte spinta, dovuta sicuramente ad un soffio di vento dispettoso, ha proiettato il mio strumento sul cranio di questo brigante di Filstach... Talvolta il caso intreccia in modo molto curioso la matassa delle circostanze. Così, supponiamo che un capitano, al quale daremo un nome che suoni bene... Simbad, per esempio, vada al Granarium per ingaggiare dei marinai, e che la sua strada incroci quella di un navigatore di nome Jamal, un uomo esperto, coraggioso, leale e astuto. Questo capitano, deve accettare questo incontro come un segno irrefutabile del destino? Io lo credo... Per farla breve, se hai bisogno di un nostromo, basteranno 500 piastre e sarò al tuo servizio".
Ti basta riflettere un attimo per decidere: i nemici dei tuoi nemici sono tuoi amici. Costui ha l'aria piuttosto scaltra ed è muscoloso quanto basta: completerà a meraviglia il tuo equipaggio.
"Così ti chiami Jamal? Hai dato prova di audacia, credo che ci intenderemo".
È ora di ritornare a bordo, e mentre camminate discuti con i tuoi nuovi compagni sui rispettivi meriti del bastone e della spada. Non ti pentirai d'aver assunto Jamal. Grazie a lui aggiungi 3 punti alla Forza della nave. Vai al **50**.

40

Con un salto atterri nel cerchio di luce al centro della sala, e, sforzandoti di sorridere, saluti il tuo vecchio nemico.
"Sempre così presuntuoso, eh, Alam? Ebbene, sappi che non sei il solo a voler comperare i servizi di questi marinai. Hanno di meglio da fare che finire in fondo al mare con il tuo ammasso di tavole marce, la *Dea d'Oro*! Io offro il doppio del prezzo che tu proporrai, qualunque esso sia, e prendo a testimone l'uditorio: il codice d'onore dei capitani ti obbliga ad accettare le offerte!"
In effetti, tutti applaudono al tuo discorso. Solo Alam Saad non lo apprezza affatto. In verità, la tua impertinenza lo ha esasperato terribilmente: non dimostra di avere un gran rispetto per il codice dei capitani, ed estrae la scimitarra urlando! Troppa diplomazia talvolta nuoce...
Vai a combatterlo al **38**.

41

Il Capo delle Vendite si sistema sull'alto piedistallo, e parecchi dei presenti fanno conoscere la loro disponibilità. In tutto sono dodici potenziali acquirenti. Ecco come si svolgono le offerte:

1. Per ogni uomo lancia due dadi e moltiplica il totale per 10: ottieni così una cifra che va dalle 200 alle 1.200 piastre. Ecco la tua offerta.

2. Risposta di Filstach: lancia due dadi e moltiplica il risultato per 10. La cifra ottenuta ti indica la sua offerta. Se è inferiore alla tua, continua al 3. Se è superiore, vai al 4.

3. Hai fatto l'offerta più alta. Filstach rilancia: ripeti l'operazione precedente. Questa nuova cifra ti dice di quanto la sua offerta supera la tua. Vai al 5.

4. L'offerta di Filstach supera la tua. Sei disposto a pagare di più? Se rinunci, passi alle offerte per il marinaio seguente. Altrimenti, ci sono tre possibilità:
   - la sua offerta supera la tua di 400 piastre o meno: per spuntarla ti basta offrire la stessa somma più 200 piastre;
   - la sua offerta supera la tua di 500 piastre o di più: ci tiene a prendere questo particolare marinaio. Allora devi

mettere sul tappeto 500 piastre più di lui per vincerlo definitivamente;
- terza possibilità, se il tuo rivale offre 1.000 piastre più di te o di più, consideri questo prezzo troppo alto e rinunci ad ingaggiare quel marinaio.

5. Continui, ripetendo le tappe precedenti per tutti i dodici uomini; oppure fino a quando riterrai di aver assunto abbastanza uomini; o ancora se ti restano soltanto 500 piastre.

Vendite	Tu	Filstach	Prezzo finale
1° marinaio			
2° marinaio			
3° marinaio			
4° marinaio			
5° marinaio			
6° marinaio			
7° marinaio			
8° marinaio			
9° marinaio			
10° marinaio			
11° marinaio			
12° marinaio			

Totale delle tue spese:

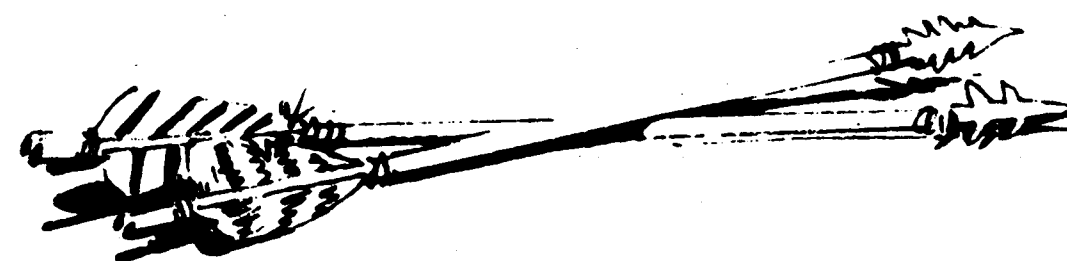
Quando i dodici marinai saranno stati assunti da te o dal tuo avversario, fai il totale dei punti di Forza della tua nave e vai al **36**.

42

La sera del quarto giorno vieni a sapere del naufragio di due navi, il *Moresco* e la *Dama che sospira*, nella tempesta che infuria al largo. Si è scatenato uno spaventoso uragano, e alcuni pescatori affermano anche di aver assistito alla nascita di una gigantesca tromba d'acqua...

Stai studiando le carte nella tua cabina, quando un rumore di passi furtivi sopra la tua testa ti fa drizzare le orecchie. Afferri una scimitarra e sali sul ponte, pronto a tutto. E non hai torto, perché tre uomini vestiti di nero e armati di corte spade affilate, forme indistinte nella notte, ti stavano cercando!
"Siamo stati scoperti, fratelli!" urla il primo. "Peccato, ma tanto peggio per questo cane! Uccidiamolo, e poi gli prenderemo la carta!"
Degli assassini! Chi può averli mandati? Ma questo problema, per ora, dovrà aspettare; devi batterti!
Attenzione, perché questi assassini sono pericolosi: se la tua forza d'Attacco è uguale a quella di uno di loro, è lui che ti infligge ugualmente due punti di danno! In più, ad ogni scontro puoi colpire soltanto due dei tuoi avversari. Se la tua forza d'Attacco è superiore a quella del terzo, semplicemente pari il colpo e non riporti alcun danno; altrimenti lui ti ferisce.

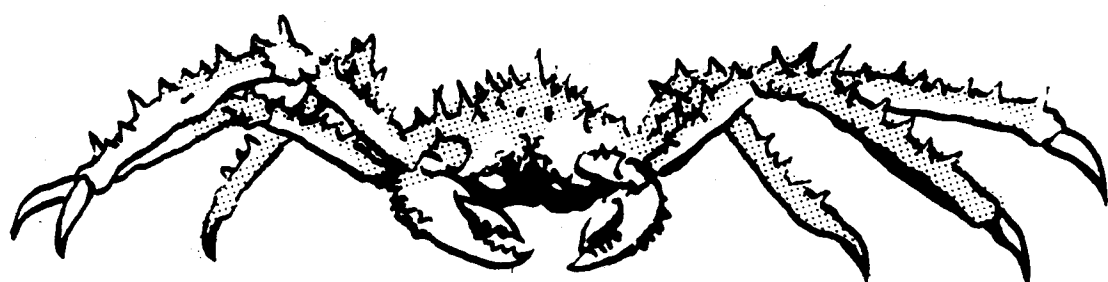
1° Assassino	Forza 10	Vita 10
2° Assassino	Forza 11	Vita 12
3° Assassino	Forza 13	Vita 11

Quando hai ucciso uno dei tuoi aggressori, e ferito almeno uno degli altri due, annota i punti dei sopravvissuti e vai al **52** per continuare il combattimento.

43

Durante la vendita, Alam Saad ti si è avvicinato e ti ha osservato in modo insistente. Alla fine, esasperato dal risultato delle vendite, ti afferra il velo e ti smaschera.

"Ha! Ha! Non mi ero sbagliato!" esulta. "Sei proprio tu, canaglia! Finalmente regoleremo i conti! Difenditi prima di morire!"
Dai un violento calcione all'avversario e sguaini la scimitarra.

Alam Saad il Guercio	Forza 12	Vita 15

Se vinci, potrai alleggerire il furfante della borsa che contiene 600 piastre. Poi vai al **47**.

44

Il tuo rivale sembra piuttosto contento di sé. Reprimendo la voglia di fargli inghiottire il suo ghigno soddisfatto, lasci il Granarium dopo aver dato appuntamento alle nuove reclute davanti alla nave. Ad un tratto noti un uomo che ti segue, senza tuttavia nascondersi. Ha la mascella volitiva, la fronte alta e il colorito opaco, e cammina dietro di te a grandi falcate. Ti ricordi d'averlo visto sui gradini del Granarium. Giri l'angolo di una viuzza e lo aspetti a piè fermo con la scimitarra sollevata.
"Precauzioni inutili, capitano!" dice l'uomo mostrando le mani aperte e disarmate. "Ho intenzioni pacifiche! Mi chiamo Jamal, ti ho seguito per parlarti fuori dal Granarium, perché lì è pieno di orecchie indiscrete".
"Molto bene, ma chi sei allora?" chiedi incuriosito.
"Chi sono? Semplicemente un buon marinaio. Vedi, quel brigante di Filstach mi è poco simpatico. Allora, senza affidare la mia carcassa alle pubbliche offerte, e correre il rischio di ritrovarmi sotto i suoi ordini, ho preferito non

rispettare la consuetudine e venire ad offrirti direttamente i miei servizi. Se hai bisogno di un nostromo, 500 piastre e sarò al tuo servizio".
Ti basta riflettere un attimo per decidere: i nemici dei tuoi nemici sono tuoi amici. Questo qui ha l'aria piuttosto astuta, ed è muscoloso quanto basta: completerà alla perfezione il tuo equipaggio.
"Hai dato prova di audacia, Jamal, e questo mi piace. Sento che ci intenderemo".
Jamal si rivelerà ben presto un acquisto di valore: aggiungi 3 punti alla Forza della nave. Ritorni a bordo in sua compagnia. Vai al **50**.

45

Con un gesto fai segno a Pluftil di tacere. Poi afferri un quadrato di stoffa, che serviva per ricoprire la nudità di una danzatrice seduta al tavolo accanto, per nasconderti la parte bassa del viso. La ragazza non ha neanche il tempo di gridare, perché il tuo compagno la afferra e con una mano le chiude la bocca.
"Holà, signore!" gridi, saltando nel cerchio di luce al centro del cabaret. "Sappiate che non siete l'unico compratore! Anch'io, Flam di Deryabar, cerco robusti lupi di mare per un viaggio ricco di promesse. Io offro di più del capitano Saad!"
Un ghigno di odio deforma il volto congestionato dell'Anbarien. Posa la mano sulla sciabola, ma poi cambia idea: i capitani devono rispettare il codice d'onore - per lo meno in pubblico!
"E sia! Che le offerte incomincino!" grugnisce Alam Saad, furente.
Dovrai lanciare i dadi per ognuno dei sei marinai. Un numero pari indica che il tuo rivale offre 100 piastre, un numero dispari che ne offre 50. Per riuscire a spuntarla, devi offrire il doppio di Alam. Ovviamente, quando rimani

48 - *Alam Saad, il carnefice, è entrato nella taverna!*

senza oro non puoi più aumentare il prezzo. Ogni marinaio che riesci ad ingaggiare porta 2 punti di Forza supplementari alla tua nave. Alla fine delle offerte, annota il nuovo totale di Forza della nave e vai al **43**.

46

Malgrado le tue precauzioni, non puoi evitare di rovesciare un recipiente contenente del tè bollente! Ti bruci la mano, e ti lamenti per il dolore: subito Alam Saad si gira, e vedendoti sussulta come un dannato davanti agli dei. Sputa a terra ed estrae la sciabola.
"Simbad! Pagherai la tua audacia, cane! Le nostre strade si sono incrociate una volta di troppo!"
Non degnandoti neppure di rispondere a questo insulto, sguaini la scimitarra maledicendo la tua troppa fretta. A causa della bruciatura, perdi 1 punto di Abilità per la durata di questo combattimento, che comincia al **38**.

47

Alam Saad è stato trascinato fuori, e i canti e le danze riprendono nel cabaret profumato dal fumo dei narghilè. Piuttosto soddisfatto dalla piega che hanno preso gli avvenimenti, ti rimetti a sedere vicino a Pluftil. A quest'ultimo piacerebbe conoscere la tua decisione. Partirai domani (vai al **31**) oppure aspetterai una settimana fino a quando la minaccia della tempesta non sarà passata (vai al **49**)?

48

Con lo sguardo assorto, osservi la clientela del cabaret. Sei robusti tipi, intenti ad osservare la danzatrice del ventre che ancheggia voluttuosamente, farebbero proprio al caso tuo. Per fortuna, i marinai che lavorano in questo porto non hanno prezzi proibitivi: forse potresti ingaggiarli tutti. Ora la tua nave ha soltanto 10 punti di Forza, e non sono assolutamente sufficienti: devi cercare di aumentare que-

sta cifra, costi quel che costi! Ma improvvisamente la porta viene aperta violentemente e un possente Anbarien, cieco da un occhio, entra nella sala. Un mormorio corre sulle labbra di tutti: Alam Saad, il carnefice della costa nera! Hai già incontrato questo brigante, e in quell'occasione avete perso tutti e due l'equipaggio! Deve a te lo sfregio, e anche l'occhio mancante...
"Oste! Del vino, e del migliore! Questa sera Alam Saad festeggia, ma domani la mia nave, la *Dea d'Oro*, leva l'ancora! Assumo bravi marinai e pago molto bene. Chi si fa avanti?"
Nuovamente, senti gli uomini bisbigliare. I più disonesti (quindi quelli più in gamba) accetteranno la proposta dell'Anbarien, cosa che ti metterebbe in difficoltà. Tuttavia sei rimasto nell'ombra, e Alam Saad non ti ha ancora visto. Se ti facessi vedere potrebbe anche saltarti alla gola... Cosa decidi di fare?
Ti nascondi il volto, e chiedi che i marinai vendano i loro servizi al miglior offerente? Vai al **45**.
Esci allo scoperto e proponi di ingaggiare lealmente i marinai facendo delle offerte? Vai al **40**.
Provochi apertamente il tuo nemico? Vai al **51**.
Cerchi di scivolare dietro di lui e di colpirlo? Vai al **32**.

49

La voce della ragione ti dice cosa devi fare: se esiste il minimo rischio di tempesta, devi assolutamente evitarlo. Sarebbe troppo stupido mettere in pericolo la tua vita in questo modo. E ogni navigatore sa che il mare è l'avversario più difficile da trattare. Annunci la tua decisione di aspettare un po', e Pluftil sorride mostrando tutti i suoi denti d'oro.
"Bravo, capitano! Se me lo permetti, parteciperò anch'io al viaggio. Non ti avrei seguito, se tu avessi deciso di levare l'ancora domani... Allora, vivremo assieme una

nuova avventura, ecco una bella notizia. Beviamo per festeggiare, alla salute dell'oceano e delle sue sirene più belle!"
Così terminate la serata in allegria, e quando Pluftil si ritira nella sua stanza, un po' brillo, la cameriera si unisce a te. Dopo tutto, la settimana ad Al Mzascar si annuncia piacevole! Tanto più che il tuo vecchio compagno, insieme al resto dell'equipaggio, fa aumentare di 3 punti il totale di Forza della tua nave. Vai al **42**.

50

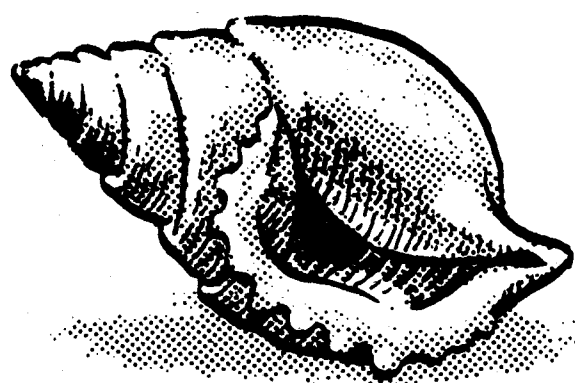
Eccoti finalmente con l'equipaggio al completo! Nulla deve più ritardare la tua missione. L'indomani mattina presto, mentre il sole si ricopre di riflessi color rame e porpora, il *Kihétal* salpa, con tutte le vele al vento. Saluti le due torri di guardia che sorvegliano l'entrata del porto; in risposta, un suono di tromba squarcia l'aria per augurarti una buona traversata. E poco dopo, le due alte costruzioni di pietra spariscono all'orizzonte. Naviga fino al **54**.

51

Salti con una capriola al centro della sala, nel cerchio di luce delle lampade a olio! Un ghigno beffardo ti deforma il viso quando saluti il tuo vecchio nemico.
"Queste vanterie saranno le ultime della tua miserabile esistenza, Alam! Sappi che ho anch'io bisogno di uomini. E questi hanno di meglio da fare che finire in fondo al mare con il tuo relitto ambulante, la *Dea d'Oro*!"
Tutti applaudono il tuo discorso: infatti il tuo avversario non ha mai goduto di grande popolarità. Anche i tuoi

detrattori, quelli che ti considerano un insopportabile pretenzioso, ti preferiscono a questo bruto ottuso. Solo Alam Saad non sembra d'accordo: sputa per terra, e poi estrae la scimitarra urlando! Combattilo al **38**.

52

Mentre sei alle prese con i restanti nemici, percepisci un movimento confuso sulla tua destra. E all'improvviso uno dei tuoi fantomatici aggressori riceve una profonda ferita al braccio! Qualcuno è venuto in tuo aiuto, ma nella penombra non l'avevi visto arrivare. Ha attaccato il più debole dei tuoi avversari. Alzi le sopracciglia, un po' incuriosito: chi è il tuo salvatore? Continua il combattimento con il più forte dei due assalitori e, se vinci, lo scoprirai al **35**.

53

Silenzioso come un gatto, arrivi dietro al rivale, sollevi un pesante orcio pieno di olive e glielo sfasci sul cranio! Il colosso si gira, ti fissa con aria stupita, senza capire, articola a fatica: "Sim...!" e si accascia al suolo.
L'uditorio emette delle grida di gioia: infatti, Alam Saad non ha mai goduto di grande popolarità. Anche i tuoi detrattori, quelli che ti considerano un irritante vantatore, ti preferiscono a questo volgare assassino. Di colpo, i marinai che volevi ingaggiare diventano molto ben disposti nei tuoi riguardi. Approfittane al **34**.

Verso l'alto mare

54

Con lo sguardo fisso sui gabbiani che volteggiano sul cassero di poppa, assapori l'aria marina. In fondo sei un tipo romantico, e con un profondo sospiro ti chiedi perché, questa mattina, i gabbiani siano così vivaci. All'improvviso trattieni un conato di vomito, e capisci subito di cosa si tratta: la buona aria marina è appestata dall'odore dei rifiuti che il cuoco ha appena gettato fuori bordo. Gli uccelli si disputano i pochi scarti commestibili. Poi, delusi, si dirigono nuovamente verso terra o verso altre navi.
La giornata passa senza incidenti. L'equipaggio si comporta bene, e nutri molte speranze nei riguardi di Jamal la cui vitalità sembra non conosca limiti. Infine scende la sera, tranquilla, e con lei cala il vento. Sei di umore contemplativo, oppure l'appetito si fa sentire?
Resti sul ponte a guardare il mare? Vai al **68**.
Scendi nella cabina per cenare e poi andare a dormire? Vai al **72**.

55

Pazzo di rabbia all'idea d'aver perso un altro marinaio, impugni un arco e scocchi una freccia con un grido d'odio. Lancia due dadi e aggiungi il risultato al tuo totale di Abilità. Se ottieni almeno 20, vai al **57**. Altrimenti, vai al **78**.

56

Il carico che trasporti non può certo far succedere niente di emozionante, e l'atmosfera a bordo ne risente: il morale degli uomini ne soffrirà se non accade subito qualcosa. Per distrarli, ti dai ad una esibizione di sciabola con Jamal e

Sévil, e organizzi delle interminabili partite a carte. Ma sai che l'inazione pesa su tutti, e cominci a pentirti d'aver accettato di trasportare questi maledetti tappeti. Vai al **71**.

57

La tua freccia attraversa la spalla sinistra dell'Uomo Pipistrello. Sbattendo fortemente le ali, la creatura cade sul ponte strillando. Un suono rauco e sibilante gli esce dalla bocca, mentre le temibili mani munite di artigli si tendono verso di te! In alto, il suo compagno ne approfitta per fuggire ad ali spiegate! Combatti senza indugio questo mostro ferito!

Uomo Pipistrello	Forza 12	Vita 11

Se la creatura non ti annienta, vai al **70**.

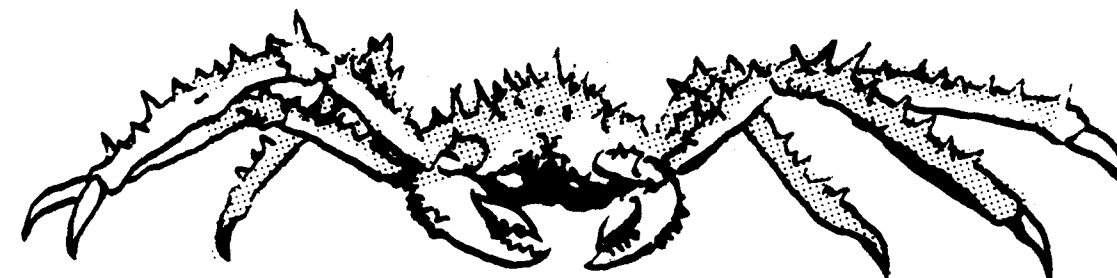
58

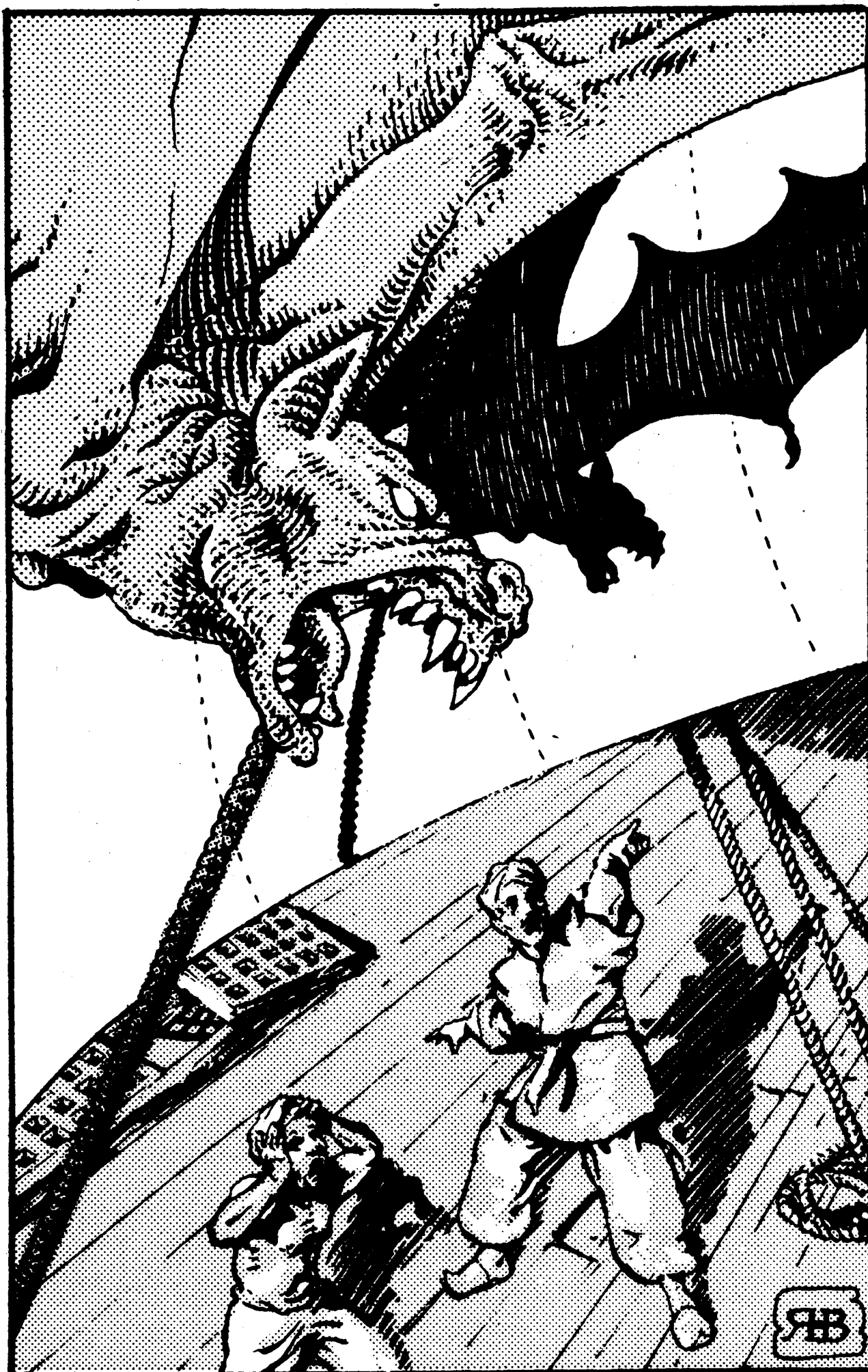
È quel che si dice darsi in pasto ai lupi! Senza neanche storcere la bocca, il Kraken ti manda giù crudo! Triste fine per un capitano, ma bisogna riconoscere che l'avversario era piuttosto grande (d'altra parte non basterai per sfamarlo). E poi, in questo modo, diventerai uno dei primi esperti in materia di sistemi digestivi dei gasteropodi giganti, scienza i cui specialisti si contano sulle dita di una mano...

59

Lo sbarramento di reti viene presto dilaniato dai denti affilati dei pesci volanti. Tuttavia, le forti maglie li hanno trattenuti abbastanza a lungo da permetterti di battere in ritirata con i tuoi uomini. Correte verso la stiva, rinunciando di affrontare questi avversari temibili, oltre che troppo numerosi. Vai al **62**.

60

Proseguendo la sua traiettoria, il pugnale ti si pianta in testa! Soltanto una rapidità da scorpione avrebbe potuto salvarti!
La tua morte è ormai certa: cosa desideri fare, adesso?
Strappare questo libro, che ha osato ucciderti in modo così crudele?
Scrivere all'editore, per esprimere le tue lamentele?
Oppure ricominciare dall'inizio questa emozionante avventura?

61

Sei conosciuto in tutto l'Oriente per le tue reazioni istintive di rara perspicacia. Questa non sfugge alla regola; ma tu, riuscirai a sfuggire al Kraken? Nascosto in fondo alla tua cabina, dietro un barile di acciughe dei Tropici, ascolti i segnali di lotta sul ponte. Dalle terribili urla che ti giungono, devi aver perso almeno due uomini! (Togli 4 punti di Forza supplementari alla tua nave). Il baccano continua ancora un attimo, poi più niente...
Alla fine, dei colpi sordi rimbombano sulla porta, sicuramente uno dei tuoi marinai che ti implora di lasciarlo entrare. Se apri, vai all'**80**. Altrimenti, vai al **77**.

63 - *Due Uomini Pipistrello svolazzano attorno alla nave.*

62

Scendi precipitosamente i gradini che portano alla stiva, seguito dai tuoi uomini che trasportano i feriti. Una volta entrati tutti, barricate i boccaporti d'accesso. Al di sopra delle vostre teste, sentite il rombo furioso di migliaia di piccole ali. Poi il rumore diminuisce, e dopo un lungo momento d'angoscia ritorna la calma. La nuvola è passata! Vai al **66**.

63

L'indomani, il mare esibisce il suo splendore cangiante. Stai pensando che l'itinerario tracciato dal mendicante presenta molti pericoli. Ad ogni modo, le leggi del mondo prevedono che si debba lottare, ancora e sempre, per meritare gli istanti di gioia... Ancora una volta i tuoi pensieri vengono interrotti, perché la vedetta segnala due sagome sospette avvicinarsi a grande velocità! Subito dopo, riesci a distinguerle chiaramente: sono due Uomini Pipistrello che volteggiano sopra il *Kihétal*! Lunghe ali di pelle, orecchie larghe e appuntite, una specie di grugno animale, zampe provviste di enormi artigli caratterizzano questi mostri! Uno di loro esegue una picchiata vertiginosa, afferra il marinaio di vedetta, poi sale in verticale e lo lascia cadere. Toccando la superficie dell'acqua, il disgraziato si spezza tutte le ossa. Ciò costa 2 punti di Forza alla tua nave! Devi agire, per non perdere la faccia e per non lasciare impunito questo crimine!
Uccidi con una freccia la seconda creatura? Vai al **55**.
Ti rivolgi a loro per ottenere delle spiegazioni? Vai all'**82**.
Sguaini la scimitarra e li osservi ancora qualche istante? Vai al **97**.

64

Non essendo un pazzo, scegli la sicurezza che ti dà il tuo inaccessibile posto d'osservazione. Anche se il mostro è

provvisto di lunghi tentacoli non riuscirà a raggiungerti... Ebbene, hai proprio ragione. Tuttavia, essere fuori dalla portata del mostro non ti proteggerà dalla sua ira: anzi, ciò lo irrita ancora di più! Con un movimento spasmodico ma potente, il Kraken strappa l'albero maestro! Eccoti trascinato, sempre attaccato alla tua sartia, verso le profondità dell'oceano. Paralizzato dalla rapidità di quest'attacco, riesci a reagire quando ormai sei già sott'acqua. Trattieni il respiro fino al **99**.

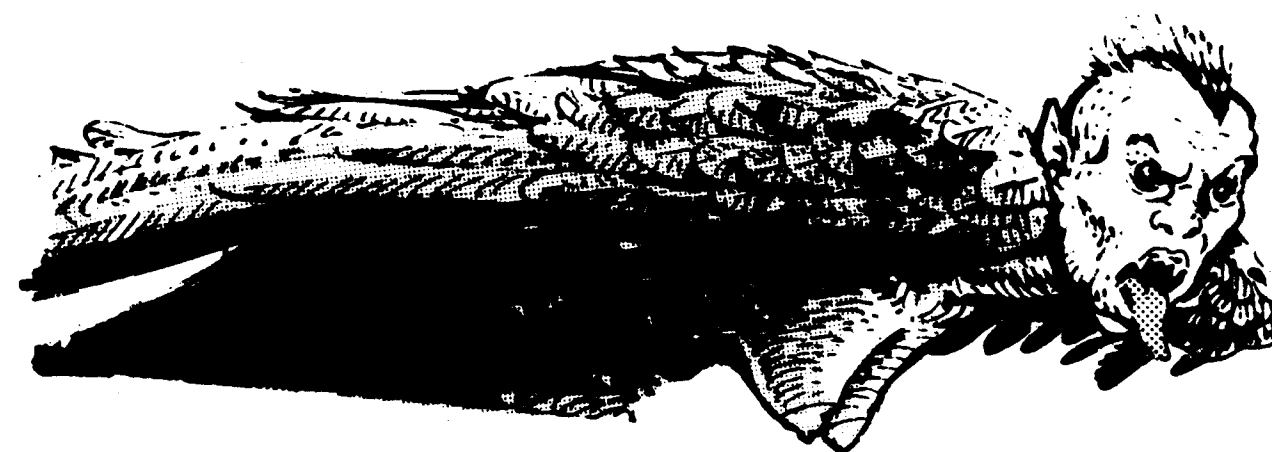
65

Se Pluftil si è imbarcato con te quando hai lasciato il porto di Al Mzascar, vai all'**85**. Altrimenti, vai all'**88**.

66

Rannicchiati negli angoli della stiva, i tuoi uomini invocano i loro dei. Una cantilena implorante esce dalle loro labbra. Anche i più miscredenti, le pecorelle smarrite, pregano in silenzio. Sono compagni coraggiosi, ma davanti un simile nemico, chi non conoscerebbe la paura?
Solo tu e il nostromo avete conservato il vostro sangue freddo. Quando il pericolo sembra essersi allontanato, decidi di risalire per valutare l'ammontare dei danni. Se avevi deciso che Marcel Barani sarebbe stato una vedetta ideale, ora puoi ammirare il suo scheletro in tutta la sua bellezza. Alcuni pesci carnivori morti giacciono sul ponte, diffondendo un forte odore di marcio. Ciò ti fa pensare che l'istinto di sopravvivenza in questi piccoli mostri lascia alquanto a desiderare: una buona parte di loro è morta andando a sbattere sullo scafo, le sartie e le vele. In compenso bisognerà rattoppare completamente la velatura! I tuoi uomini si mettono subito al lavoro. Domani potrai di nuovo navigare verso le ricchezze che questo mondo ti offrirà... Vai al **63**.

67

I tuoi uomini legano le braccia e le gambe al clandestino con una corda e lo gettano in mare. Ti viene da pensare alla madre di Barani, ma la legge del mare è dura con i clandestini: hai fatto quello che dovevi fare! Poi ritorni nella cabina per dormire il sonno del giusto. Vai all'**89**.

68

Per alcuni minuti misuri a grandi passi il ponte, controlli che tutto sia in ordine, poi ti appoggi al parapetto e contempli le onde. Lo scintillio delle stelle che vi si riflette ricorda un arazzo tessuto da una delicata ninfa. Ti lasci cullare dalle onde. I tuoi pensieri si perdono nel favoloso destino che ti aspetta; poi ripensi ad antiche missioni, portate a compimento nel corso degli anni... come quando, combattendo al fianco del Califfo di Baghdad, hai affondato la flotta di Mabden Firdout. All'improvviso, un lampo argentato attira il tuo sguardo: un piccolo pesce è saltato fuori dall'acqua e sembra osservarti con insistenza. Conoscendo le innumerevoli creature magiche che popolano gli oceani, ti chiedi se non si tratti di qualche messaggero degli dei.
Se cerchi di parlare al piccolo pesce, vai al **79**.
Se prendi una rete per catturarlo, vai all'**81**.
Se non fai niente, vai al **98**.

69

I tuoi muscoli d'acciaio reagiscono in una frazione di secondo. Il pugnale passa sibilando là dove, un istante prima, si trovava la tua testa! Lo afferri e ti metti al riparo, poco desideroso di subire altri attacchi aerei di questo tipo. È un'arma superba, cesellata da un maestro orafo e resa più preziosa da rubini rossi come il sangue. Sul pomolo scopri uno strano marchio, raffigurante un cerchio attraversato da un lampo verticale! A chi può appartenere questo emblema, e perché il suo possessore si augura la tua morte? Tanti misteri senza soluzione... Per ora! Il cielo è ritornato limpido, e i due mostri sono scomparsi.
Vai al **92**.

70

Il cadavere della bestia giace a terra. Esaminandolo, ti rendi conto che i terribili artigli con cui ti voleva afferrare sono artificiali: si tratta di *guanti di aderenza* che permettono anche di arrampicarsi sulle superfici più lisce. Se lo desideri, puoi conservarli. Annotalo prima di andare al **92**.

71

Il viaggio continua senza problemi, ma un presentimento ti avverte che si preparano degli avvenimenti inattesi. All'alba del quinto giorno, gli dei decidono di soddisfare la tua sete di emozioni: e finalmente la monotonia del viaggio è interrotta in modo inaspettato. Infatti, il cielo si scurisce all'improvviso, riempiendosi di nubi gonfie e nere, che stranamente si raccolgono attorno al *Kihétal*! I tuoi uomini, sconvolti, indicano il cielo facendo grandi gesti. Alcuni si gettano anche in ginocchio sul ponte, temendo la collera delle potenze del mondo celeste!
"La tempesta, la tempesta! La collera divina!" urlano.

"Ritornate in voi, codardi!" gridi. "Non avete mai visto un temporale?"
Certo che l'hanno visto, ma mai così: il fuoco greco squarcia le nubi ed illumina con una luce apocalittica l'albero maestro! I lampi si scaricano attorno alla nave, e sembrano creare uno strano disegno: un cerchio attraversato da una linea verticale spezzata. Uno di essi carbonizza l'uomo di vedetta a prua, un altro riduce in cenere la sentinella! (Se avevi scelto di dare questo posto a Barani, constaterai che il suo scheletro è di rara bellezza.) Sembra che si scateni l'inferno, e tu sollevi un pugno rabbioso verso il cielo così ostile.
Nello stesso momento, la nave sembra esplodere dall'interno, colpita da un fulmine che ha squarciato la stiva! Il terribile urto ti fa cadere in mare, e affondi in un'acqua nera e ghiacciata. Pezzi di legno ti piovono addosso: uno ti colpisce alla testa, e tu precipiti verso il fondo del mare infuriato. Scivoli fino al **100**, semincosciente.

72

L'incenso e la mirra profumano la tua cabina, e questi aromi inebrianti ti danno deliziosamente alla testa. Una nuova avventura, oro in abbondanza e rischi in vista! Ma, per ora, devi pensare a mangiare. Allungato su cuscini di seta finemente ricamati, accarezzi con lo sguardo la moltitudine di piccoli piatti d'argento cesellato, disposti su un tavolino in legno di sandalo: delicati pesci sotto sale, fette sottili di peperoni alla griglia, composte di legumi vari, piccoli pezzi di carne piccante, ottimi dolci... Assapori placidamente la tranquillità di questo istante. Dopo esserti convenientemente ristorato, sprofondi in un sogno in cui delle giovani bellezze danzano attorno ad un fuoco scoppiettante. Ma nello stesso momento, dei colpi furiosi fanno tremare la porta! Uno dei tuoi marinai fa la sua apparizione nella cabina, con la bava alle labbra e gli abiti a brandelli.

75 - *Irrompi nella cabina della principessa...*

Gesticolando come un pazzo, sta gridando che degli spiriti hanno stabilito il loro covo nella cambusa!
Ti alzi, furibondo per essere stato svegliato, e gli ordini di mostrarti di che si tratta: vai al **76**.
Gli spieghi che è libero di ubriacarsi, ma che deve rispettare il riposo del suo capitano: vai all'**84**.

73

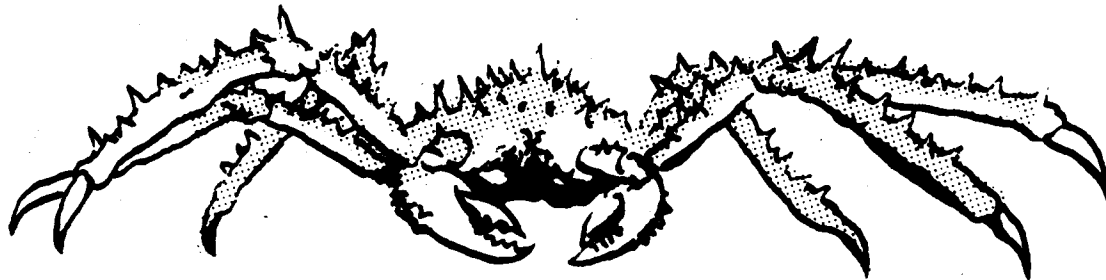
Sprofondi nell'acqua tra spruzzi di schiuma. Ma è stata una buona idea? Forse no, visto che il tuo gesto ha attirato l'attenzione del mostro! Ti ritrovi afferrato da una delle sue appendici appiccicose e trascinato sott'acqua, mentre la tua nave sembra sfasciarsi sotto il suo urto spaventoso! Morirai annegato o divorato? Lo saprai al **99**.

74

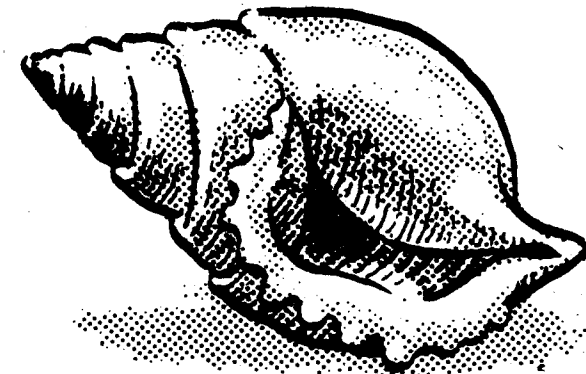
Poco ti importa di quello che i tuoi uomini faranno. D'altra parte la loro immaginazione in questo campo supera certamente la tua, e la presenza di olio sul piccolo corpo striminzito di Barani sembra eccitarli... Bah, queste bambinate non ti divertono per niente. Seccato per questo incidente, vai a coricarti: questo riposo te lo sei ben guadagnato. Vai all'**89**.

75

La presenza della principessa a bordo è una seccatura per tutti. I tuoi uomini, rudi maschiacci senza complessi, farebbero di tutto per vederla da più vicino. Ma lei rimane rinchiusa nella sua cabina e rifiuta di farsi vedere. Intravedi solo la glaciale Dama Ravulice, sua bisbetica governante, e i due eunuchi che sorvegliano continuamente la sua porta. Il secondo giorno di navigazione, uno dei tuoi uomini cerca di introdursi nelle stanze delle signore aprendo un buco nel soffitto della stiva, sotto la loro cabina. Sfortunatamente per lui, viene preso dai due bruti che lo

decapitano senza lasciarti il tempo di intercedere in suo favore. La nave perde 2 punti di Forza.
Furente, esigi un'udienza presso la principessa. Ti viene rifiutata. Allora concepisci un piano astuto. Ordini a Jamal di versare un potente sonnifero nel cibo degli eunuchi, all'insaputa del cuoco. La sera stessa, dopo aver legato i bestioni in fondo alla stiva e aver gettato in mare le loro armi, sfondi la porta della cabina delle signore ed esigi il pagamento di una somma molto alta, come compenso della morte del tuo marinaio. Le donne, terrorizzate, non osano rifiutare e ti consegnano molti gioielli di valore, soprattutto davanti ai tuoi argomenti schiaccianti:
"Obbedite o vi consegno nuda all'equipaggio!" dici alla principessa Yolanda, che trema dalla testa (vuota) ai piedi (minuti).
Dopo questa scaramuccia, la tua autorità a bordo non viene più messa in dubbio da nessuno e tutto procede bene. Vai al **71**.

76

Sperando di non aver reclutato come equipaggio un branco di femminucce paurose, vai a vedere. Apri la porta della stiva con la punta della scimitarra, e penetri audacemente nel deposito. Con una torcia nella mano sinistra e la spada nell'altra, ispezioni le file di prosciutti affumicati, i barili di salamoia e le riserve di cibi diversi. All'improvviso, uno scricchiolio sinistro ti fa sussultare!
Frughi nelle tenebre con lo sguardo, ma senza vedere nessun fantasma. Ma da dove proviene tutto quest'olio sparso per terra? Segui la pista delle macchie, fino ad un barile con il coperchio che sembra dissigillato. Lo sollevi

delicatamente: non offre nessuna resistenza. In quel momento, con tuo grande stupore, ne esce un essere umano: un passeggero clandestino, senza alcun dubbio, salito a bordo mentre eravate in porto! Sgocciolando d'olio, dice di chiamarsi Marcel Barani, di non avere denaro per pagarsi il passaggio, e di voler raggiungere ad ogni costo la madre malata. Questa storia merita di essere messa tra le più bizzarre che hai sentito nel corso della tua carriera!
Decidi di gettarlo in mare immediatamente, perché è di una bruttezza insostenibile: vai al **67**.
Lo punisci facendolo a pezzi: vai all'**86**.
Lo consegni ai tuoi uomini perché si divertano un po': vai al **74**.
I suoi occhi sporgenti ti fanno pensare che sarà un'eccellente vedetta: vai al **95**.

77

Talvolta la prudenza si rivela la migliore delle tattiche. Facendo orecchie da mercante, ignori i colpi alla porta; e infatti dopo un attimo cessano. Seguono delle terribili grida d'agonia, provenienti dal ponte: perdi un marinaio, e la tua nave 2 punti di Forza.
Tuttavia, il polipo gigante non si scoraggia. Improvvisamente il vetro della finestra si rompe in mille pezzi, ed eccoti trascinato all'esterno da un tentacolo del mostro! Ti ferisci contro i frammenti di vetro ancora attaccati al telaio, e perdi 1 punto di Vita. Stretto dal tentacolo, ti senti trascinare sotto la superficie dell'acqua: verso quale nero

destino ti conduce la gigantesca creatura? In ogni caso, questo si vedrà al **99**.

78

Malgrado la tua abilità nel tiro con l'arco, quello spregevole prodotto della natura è dotato di ali e quindi può evitare la tua freccia! Effettuando una magnifica spirale, la creatura viene a planare vicino al suo compagno, sopra il *Kihétal*. Poi, lanciando un ultimo grido rauco e velenoso in segno di sfida, i due Uomini-Pipistrello riprendono quota e spariscono in lontananza. Vai al **92**.

79

Spaventato dal suono della tua voce, il pesce fugge via a pinne levate. Infatti la specie dei cefali teme l'uomo, e non parla. E anche se lo potesse fare, questo nobile rappresentante ti avrebbe vantato in lungo e in largo la sua numerosa prole, argomento poco adatto per divertirti a lungo.
Infastidito, ti guardi intorno per controllare che nessuno dei tuoi uomini ti abbia visto parlare al pesce: potrebbero dubitare della tua salute mentale. Giuri dentro di te di sterminare tutti i cefali degli oceani, ma ben presto la calma notturna ti restituisce la serenità. Vai al **98**.

80

Non sia mai detto che rifiuti asilo ad uno dei tuoi uomini. Lasci coraggiosamente il tuo rifugio e superi a grandi passi la distanza che ti separa dalla porta. La apri, rimanendo abbassato. Sorpresa! I colpi non erano di un marinaio in cerca di un nascondiglio, ma del furbo cefalopode! Il tentacolo che batteva sulla porta ti afferra e ti trascina all'esterno, in mezzo alla confusione totale che regna sul ponte. Il tuo equipaggio non ha neanche il tempo di tentare di far qualcosa per salvarti, che già il polipo ti trascina

sotto la superficie dell'acqua. Fai una bella bevuta, mentre affondi. Quale nero destino ti riserva la gigantesca creatura? Lo scoprirai al **99**.

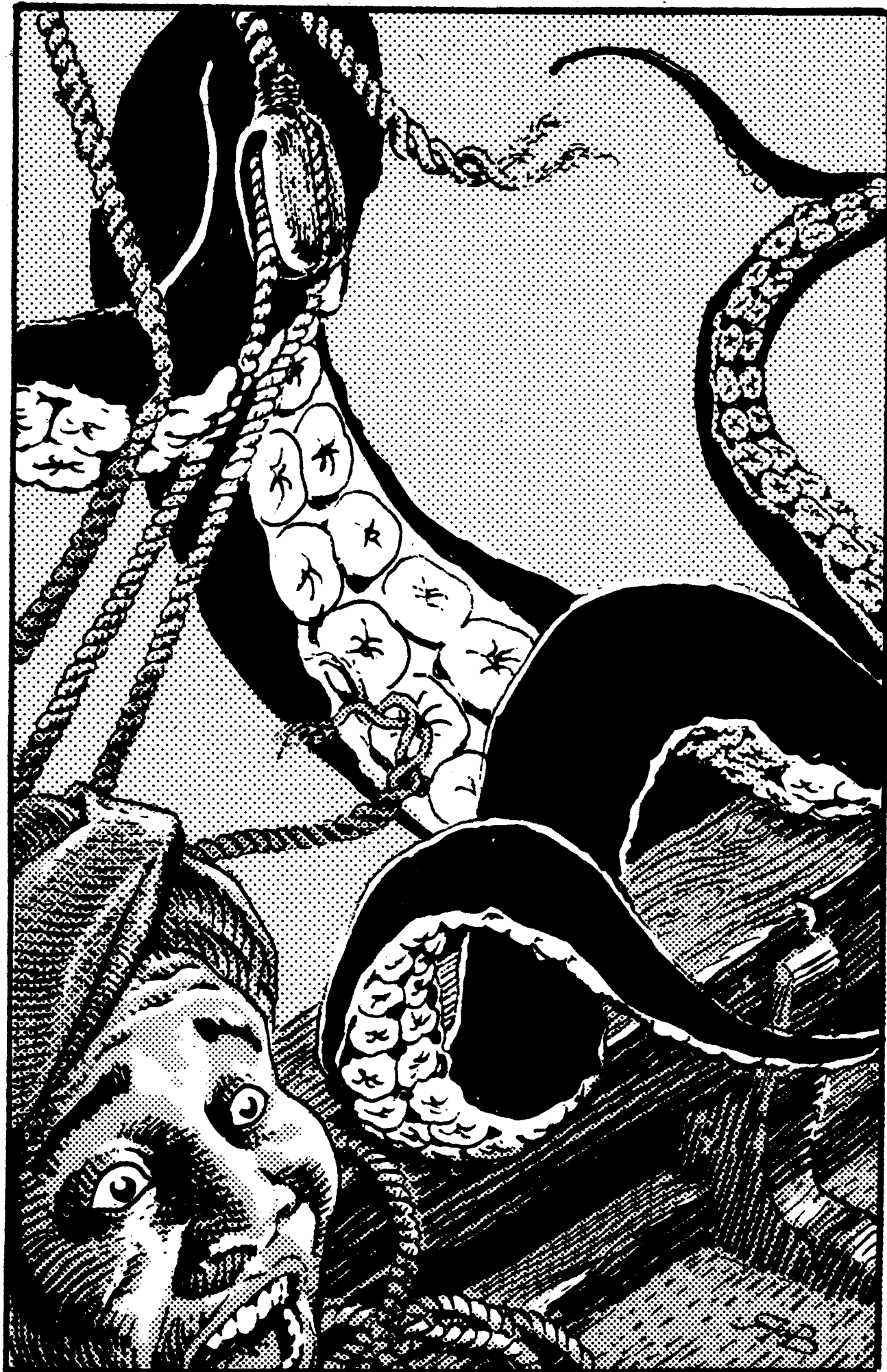
81

Con un rapido gesto, afferri una rete zavorrata che è sul ponte ad asciugare e, con un gesto da pescatore esperto, la lanci sul pesce. Poi la tiri di nuovo sul ponte. Bravo, hai catturato la preda: il pesce si dibatte nella rete e ti guarda con il suo occhio azzurro. È un bellissimo esemplare di cefalo. Ora sai cosa ci sarà per cena. Dopo questa epica caccia al cefalo, ritorni di nuovo con malinconia a contemplare il mare. Vai al **98**.

82

Udendo le tue invocazioni, gli Uomini-Pipistrello si avvicinano con un fruscio d'ali! Non hai neanche il tempo di estrarre la scimitarra: le creature dalla pelle squamosa ti sollevano in aria. Dal ponte si alzano le grida allarmate dei tuoi marinai. Ti dibatti inutilmente, ma quando gli esseri ibridi iniziano a prendere quota la prudenza più elementare ti suggerisce di smettere d'agitarti. Ti rassegni ad aspettare, per scoprire il significato di questo rapimento. Dopo numerose ore di volo sopra il mare, le creature sembrano dirigersi verso la riva di roccia rossa di un'isola sconosciuta, apparentemente dominata da un vulcano posto nel centro di essa.
Mentre scendono a fior d'acqua, un'onda gigantesca si alza verso i tuoi rapitori, spazzandoli via! Finisci in acqua, e affondi nei flutti in un ribollimento di schiuma. Scivoli al **100** tentando di rimanere cosciente.

83

Non è il caso di dar prova di vigliaccheria: impugni un grappino con una mano, con l'altra la scimitarra e ti lanci

85 - *Una figura mostruosa scuote la nave, agitando tentacoli...*

all'attacco. Non si posano impunemente le mani... o i tentacoli, sul tuo vascello! Il grappino volteggia in aria, si dirige verso il Kraken, e si conficca sotto il suo occhio vitreo! Il mostro fa un brusco movimento all'indietro, mentre un rantolo riempie l'aria, e tu ti ritrovi lanciato in aria. Continui a stringere la fune, e il combattimento corpo a corpo incomincia!

Kraken	Forza 20	Vita 60

Al termine del primo assalto l'avversario ti sembra nettamente superiore, non solo: adesso anche tenta di trascinarti sott'acqua! Finirai annegato o divorato? Lo saprai al **99**.

84

Malgrado tutti i tuoi sforzi per scoraggiarlo, il marinaio insiste. Ti si aggrappa alle gambe, ti implora di venire a vedere il fantasma, e per poco non ti fa cadere. Lo respingi con una pedata e gli osservi attentamente gli occhi. Vi si legge una tale paura che decidi di andare a far luce sulla faccenda! È in gioco il tuo prestigio di capitano. Vai al **76**.

85

A bordo e in mare tutto è calmo, troppo calmo. Arrivi a temere il peggio, perché tutti sanno che prima di un pericolo si diffonde una strana calma. Ed è per questo che sussulti quando risuona il grido della sentinella. La piccola figura si agita in cima all'albero, come impazzita!
Guardi nella direzione che sta indicando... e in effetti, ad una sessantina di metri dalla nave, il mare sembra sollevarsi sotto l'impulso di una forza irresistibile! Una figura mostruosa dagli innumerevoli tentacoli, con gli occhi iniettati di sangue, la pelle spessa e gocciolante esce dal fondo degli abissi! Un calamaro gigante, più grande della nave, dotato di un becco da incubo aperto su un'avida

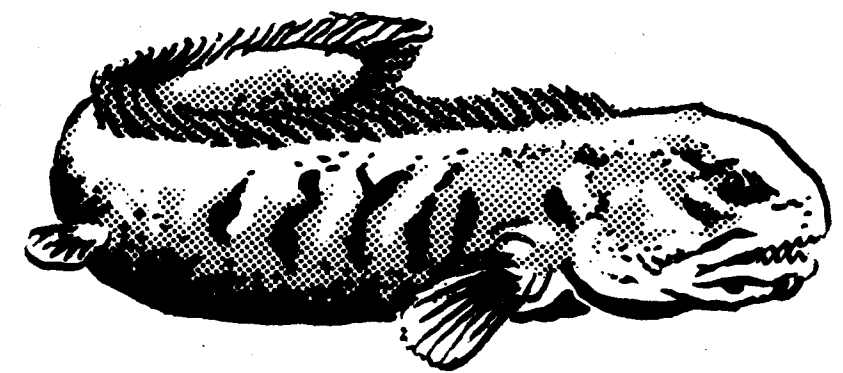
gola: il Kraken, mostro della leggenda... Non credi ai tuoi occhi: come può esistere una creatura simile? Raccomandi l'anima al Dio onnipotente, perché il mostro si dirige verso di te con la velocità di un pescespada.
"Il Kraken! Il Kraken!" urla l'equipaggio, in preda al panico più totale.
Le membra elastiche del cefalopode gigante si tendono già verso la nave per stritolarla. I vortici fanno rollare il *Kihétal*: due marinai non finiscono in mare solo perché, con grande prontezza di spirito, si attaccano alle sartie, mentre un altro cade nella bocca spalancata del polipo! (La tua nave perde 2 punti di Forza.) Devi reagire molto velocemente, se non vuoi fare la stessa fine.
Attacchi coraggiosamente il mostro? Vai all'**83**.
Fuggi saltando in mare? Vai al **73**.
Corri a nasconderti nella tua cabina? Vai al **61**.
Ti arrampichi sull'albero maestro per metterti fuori dalla sua portata? Vai al **94**.

86

Sangue e olio sprizzano sul tuo giubbetto nuovo: dovrai andarti a cambiare. Ecco come un capitano deve trattare i clandestini! pensi, andando a coricarti un po' stanco per aver dovuto far giustizia in questo modo. Vai all'**89**.

87

Appiccare il fuoco alla tua nave, come un pirata, o un pazzo! Che atroce espediente! Ti metteresti a piangere, ma a cosa servirebbe? Devi sopravvivere, per poter continuare il viaggio e compiere la profezia del mendicante cieco...
Mentre i tuoi uomini agitano le torce, le vele si incendiano, creando un'impressionante barriera di fuoco. I primi pesci carnivori muoiono emanando un nauseante odore di frittura. Ma subito dopo, l'intero banco vi sommerge e vi

attacca rombando. La vibrazione dell'aria è tale che il fuoco si spegne subito. Alcuni dei tuoi uomini, dilaniati dai piccoli denti aguzzi, rotolano a terra, colpendosi per cacciare i pesci! Per sfuggire a quest'incubo, conduci gli uomini nella stiva. Una volta là, conterai i morti: lancia un dado; 1 o 2: hai perso solo un uomo; 3 o 4: due uomini; 5 o 6: tre uomini. Togli 2 punti di Forza alla nave per ogni marinaio morto. Ora, precipitati alla stiva al **62**!

88

Mentre stai osservando la bussola, la vedetta urla qualcosa. Strizzi gli occhi e scorgi un ammasso di nuvole che si stanno formando a poche decine di metri di distanza. Prendi il cannocchiale, e cerchi di trovare tra le nubi la cosa che ha provocato quelle grida; ma improvvisamente capisci: le nubi si spostano verso la tua nave a velocità pazzesca! Ti ritornano in mente antiche leggende, che raccontano di navi distrutte completamente da nembi avidi di sangue. Si sarebbero ritrovati i vascelli devastati, e gli equipaggi ridotti a scheletri consumati fino all'osso!
I tuoi occhi d'aquila ti permettono ormai di avere una visione più precisa del pericolo che si avvicina. Coprendo il sole come un'invasione di cavallette nel deserto, un esercito di pesci volanti carnivori, dai terribili denti acuminati, si precipita verso di te! Come li affronterai?
Ordini agli uomini di impugnare archi e frecce e di tirare a più non posso? Vai al **90**.

continua

Accendi delle torce e incendi una vela per creare un muro di fuoco? Vai all'**87**.
Ti rifugi con l'equipaggio nella stiva della nave? Vai al **62**.
Prendi le grandi reti da pesca per lanciarle su questi assalitori alati? Vai al **59**.

89

L'indomani mattina, ti risvegli pieno di energie. Dopo aver fatto colazione, vai a sostituire il timoniere alla barra, e fai rotta per la tua destinazione.
Se ti dirigi verso Jerbai, vai al **75**.
Se la destinazione è il grande estuario del Sind, vai al **56**.
Se navighi verso il Mare delle Lacrime, vai al **65**.

90

La prima ondata di pesci carnivori soccombe sotto la pioggia di frecce. Le orrende creature si sfracellano sul ponte, attraversate da parte a parte, e i tuoi uomini le finiscono senza pietà. Ma già una seconda ondata vi sommerge, e i pesci volanti vi dilaniano crudelmente con i piccoli denti aguzzi! La nave è avvolta da una nube rombante che sembra attaccare contemporaneamente da ogni parte. I loro morsi più profondi possono essere mortali, e vedi alcuni membri del tuo equipaggio agonizzare tra atroci sofferenze. Decidi che una ritirata nella stiva sia la strategia migliore. Una volta al sicuro, conterai i morti: lancia un dado; 1 o 2: hai perso un solo uomo; 3 o 4: due uomini; 5 o 6: tre uomini. Togli 2 punti di Forza alla nave per ogni marinaio morto. Ora, corri veloce verso la stiva al **62**!

91

Con un triplo salto carpiato ti tuffi in mare, mentre senti lo scafo della nave scricchiolare spaventosamente sotto la pressione dei tentacoli del Kraken. Ora il mostro vede che gli cadi addosso, e apre la bocca mostruosa! Lancia due dadi. Se ottieni 10 o più, cadi al **58**. Se ottieni 9 o meno, la caduta termina al **93**.

92

Hai avuto la tua parte di seccature da quando il viaggio è incominciato, così ritieni di avere il diritto di riposarti. L'equipaggio riprende il lavoro e tu ti ritiri nella cabina. I poveri marinai ne hanno viste delle belle, dalla partenza da Al Mzascar: prima i pesci volanti carnivori, poi queste creature per metà uomini e per metà pipistrelli! Ma, stando sempre all'erta, si dedicano al lavoro con ardore; quindi ti senti libero di allentare l'attenzione. Per fortuna che almeno i timori di Pluftil sono rimasti senza fondamento: hai almeno evitato la tempesta! Vai al **71**.

93

Il Kraken, agile, ti afferra al volo: uno dei suoi tentacoli scatta e interrompe la tua caduta. Il mostro, contento della preda, ti trascina sott'acqua. Con un urto violento, passi dall'aria all'elemento liquido, facendo tra l'altro una bella bevuta. Il mondo sta per perdere uno dei suoi capitani più valorosi? La risposta al **99**.

94

Se i tuoi gabbieri eseguissero la manovra con la stessa velocità con cui tu ti arrampichi sull'albero maestro, avresti l'equipaggio più efficiente della costa!
Ma almeno così potrai vedere la situazione dall'alto. Attaccato al tuo precario posto d'osservazione, assisti alla morte di un altro dei tuoi marinai, stritolato dai denti del

mostro. Togli 2 punti di Forza alla nave. Come se non bastasse, la tua manovra ha attirato l'attenzione del Kraken che solleva verso di te uno dei suoi tentacoli! In un attimo serrerà questa terribile morsa sul tuo fragile corpo... Cominci a pentirti della tua decisione! Cosa fai? Se abbandoni la postazione e ti getti in mare, vai al **91**.
Se non demordi e rifiuti di lasciare il tuo rifugio, vai al **64**.

95

Fai chiudere il clandestino in una gabbia un po' piccola per lui; poi, per togliergli l'olio da cui è coperto, ordini che la gabbia venga immersa in mare una buona dozzina di volte; infine la fai issare e attaccare in alto all'albero maestro. Infine, stanco, decidi d'andare a dormire. Vai all'**89**.

96

La tua lama sibila nell'aria e trancia la testa del marinaio, che non ha neanche il tempo di capire ciò che gli succede. Disturbarti con delle sciocchezze nel bel mezzo del tuo sogno, che impudenza! Costui ha avuto ciò che si meritava.
Questo problema è stato presto risolto, ma se ne presenta subito un altro, più grave: l'equipaggio, che ti si era raccolto attorno richiamato dalle grida del marinaio, non ha apprezzato il tuo modo d'agire! Il primo colpo che ricevi proviene, a scelta, da una gaffa, da una catena da ormeggio, da una coda di tonno, da un rotolo di corda... Hai appena il tempo di saltare in mare, prima di essere impiccato dai tuoi uomini desiderosi di vendetta! Per te, la missione è ormai finita. Se hai la forza di nuotare per parecchie miglia marine, fino alla costa, e se non vieni divorato strada facendo da qualche predatore marino, forse un giorno vivrai altre avventure.

97

Mentre cerchi di distinguere meglio le creature, una di esse vola sopra di te e ti lancia contro un lungo pugnale ricurvo! Getta due dadi e aggiungi al risultato il tuo totale di Abilità. Se ottieni almeno 22, vai al **60**. Altrimenti, vai al **69**.

98

Stai sprofondando in un sogno meraviglioso, quando delle grida spaventose vengono a turbare la tua quiete! Un marinaio, sbraitando come un pazzo e gesticolando due volte di più, viene ad invocare il tuo aiuto: sostiene che nella cambusa ci sono spiriti maligni!
Rassegnato davanti alla stupidità umana, vai a vedere cosa succede: vai al **76**.
Ti lasci sfuggire un'imprecazione, e mandi al diavolo il marinaio che ti infastidisce con i suoi deliri da donnetta: vai all'**84**.
Queste sciocchezze ti fanno andare fuori dai gangheri, quindi estrai la scimitarra per insegnare al marinaio di non urlare così forte mentre il suo capitano sta pensando: vai al **96**.

99

Purtroppo capisci che stai annegando. Il Kraken rinforza la stretta e ti senti scivolare in uno stato di incoscienza: sai che non ti risveglierai più. Ma proprio in quel momento numerose figure armate appaiono come per incanto. Ti volteggiano attorno e attaccano il calamaro mostruoso! Una macchia di sangue denso si sparge nell'acqua, mentre le strane figure tranciano uno dei tentacoli del Kraken. Eccoti libero! L'aria ti manca, e riesci appena a vedere la bestia marina darsi alla fuga.
Vai al **100**.

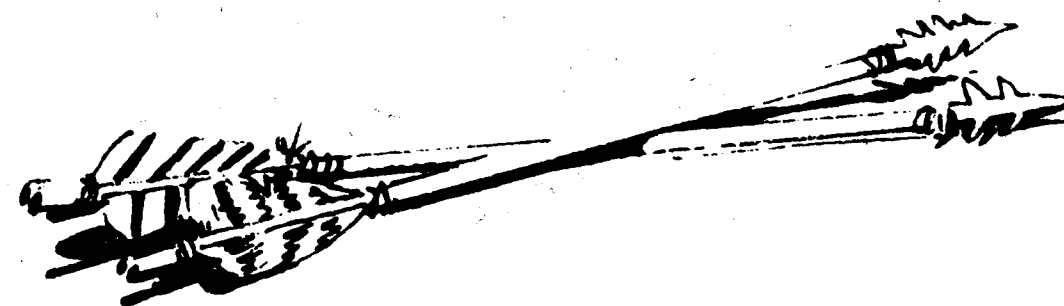
Da Aquascandia a Vulkana...

100

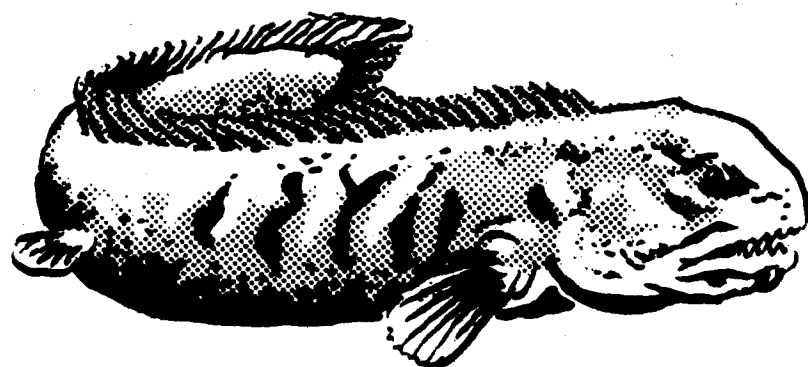
Ti manca l'aria, ma prima di perdere completamente conoscenza senti una mano stringerti la caviglia e trascinarti verso il fondo...
Quando ti risvegli, il mondo ti sembra torbido. In realtà, lo stai vedendo dall'interno della pancia di un gigantesco pesce-palla. Il suo ventre, gonfio come un otre, contiene una riserva di ossigeno che ti permette di respirare normalmente. Incollando il viso alla parete addominale - che è translucida - di questo strano pesce, contempli uno spettacolo favoloso: davanti a te vedi una maestosa città, costruita all'interno di una gigantesca conchiglia protettiva. I rilievi del guscio arrotondato accolgono splendidi edifici, dalle strutture slanciate o arrotondate, dai tetti a punta e ornati di numerose cupole. Ti sembra di distinguere delle figure di forma umana che percorrono questa fantastica città sottomarina. Ma il pesce-palla non sembra proprio volersi fermare. Continua per la sua strada, trasportandoti verso qualche destinazione sconosciuta, forse la sua tana?
Gli apri il ventre con un colpo di scimitarra per scappare: vai al **122**.
Aspetti senza muoverti, sperando che il pesce non ti riservi qualche brutta sorpresa: vai al **105**.

101

Il piano del Minuscolo è di una semplicità geniale: libera il grande pellicano e gli salta sul dorso, speronandolo per riuscire a guidarlo. Il silenzioso volatile lascia fare, dondolandosi. La sua andatura scomposta, e i movimenti agitati di Zip, fanno rovesciare qualche storta: inoltre fanno scattare l'apertura di cinque o sei gabbie, tra cui quella del

baco da seta gigante. Ti accorgi che il grosso bombice ne approfitta per tentare di scappare, e schiaccia tutto al suo passaggio. Gli dai una bastonata sulla testa e lo rinchiudi. Un attimo dopo lasci il 'Serraglio', e corri dietro a Zip che guida con difficoltà il pellicano attraverso il vulcano. Raggiungete rapidamente uno spazio rischiarato dalla luce della luna, attraverso un'apertura situata alcuni metri più in alto. Facendo una smorfia, il Minuscolo ti fa segno di arrampicarti nel becco del pellicano! Obbedisci, anche se l'uccello non lo apprezza molto. È buio e umido lì dentro! Zip, sempre a cavalcioni sul palmipede, lo costringe ad alzarsi in volo. Lo strano velivolo sale verso l'apertura, sempre più in alto, e finalmente supera lo stretto passaggio! Eccoti fuori dall'impero vulcanico del mago Abraxas! Sfortunatamente per te, un pellicano con nel becco un uomo di dimensioni normali, guidato da una piccola creatura scimmiesca, ha poche possibilità di mantenersi in aria. Ti accorgi assai presto di perdere quota. Le grida di paura del Minuscolo servono solo a spaventare di più il pellicano. Dopo alcuni secondi di lotta disperata contro la gravità, alla fine piombate al suolo. Rotoli tra le rocce e la tua testa incontra un sasso più duro di lei. Perdi conoscenza. Vai al **115**.

102

Mentre attraversate un ponte vivente, schiacci il naso di uno dei pilastri di sostegno. Quest'ultimo emette un grugnito e si stacca dagli altri, provocando il crollo del ponte! Vacilli, e stai per cadere nel baratro, ma Zip ti tira dall'altra parte. Ma il pilastro assassino, che ha sacrificato i suoi

compagni per la sua vendetta personale, ce l'ha con te. Ti si aggrappa addosso astiosamente, e cerca di tirare anche te nel precipizio. Devi ottenere un 6, lanciando due dadi, per riuscire a spingerlo là dove vorrebbe spedire te. Per ogni tentativo fallito, ti infligge 1 punto di danno. Al quarto lancio di dadi infruttuoso, riesce a farti cadere nel baratro e sei morto... Se riesci a farcela, salta fino al **124**!

103

Tutto felice che tu abbia accettato la sua proposta, Zip comincia a prendere le spine dello scheletro ricostruito del grande pesce! Sceglie le spine più lunghe e le ammucchia. Poi raccoglie i rotoli di stoffa, e li mette uno sopra l'altro all'esterno del 'Serraglio'. Ritenendo che non ce ne sia a sufficienza, apre la gabbia del baco gigante, gli ruba i bozzoli non ancora terminati e li ammucchia con gli altri. Il Minuscolo, nella fretta, ha richiuso male la porta della gabbia del baco. Ti accorgi che il grosso bombice ne approfitta per tentare di scappare, e rovescia tutto al suo passaggio. Gli dai una bastonata sulla testa e lo rimetti dentro.
Zip ha cominciato la sua opera: sistemare pezzi di tessuto attorno alla carcassa del pesce! Vuole costruire una specie di pallone, provvisto di armatura. Gonfia le guance e fa finta di soffiare nella sua invenzione: capisci che lo vuole gonfiare con uno dei 'generatori di emanazione'! Poi, con l'aiuto del calore, vi alzerete in aria. Questo diabolico piano non ti sembra insensato. Quando il Minuscolo finisce il suo lavoro, trascini il 'pallone' fino alla bocca di gas

più vicina. Lancia due dadi. Se ottieni 6 o più, vai al **124**. Altrimenti, vai al **102**.

104

È mattina, e ti sei appena addormentato quando una voce allegra ti sveglia. Riconosci il timbro mellifuo di Abraxas...
"Buongiorno, Simbad! In piena forma, spero! Ah, come vorrei aver dormito su questo eccellente giaciglio invece che nel mio antico letto a baldacchino! Indubbiamente i miei ospiti approfittano sempre delle migliori comodità, qui a Vulkana; dovrei concedermi lo stesso trattamento! (Al tuo fianco, Zip si stiracchia a fatica.) Suvvia" continua gioviale, "lasciamo stare le mie piccole miserie: hai davanti a te un lungo viaggio, e non dovresti perdere tempo. Ti darò alcune utili informazioni..." Vai al **119**.

105

Poco dopo aver superato la città, il tuo vascello vivente si ferma davanti ad una specie di padiglione con la cupola ornata di statue dorate. Ne escono due creature umanoidi che si dirigono verso di te. I lineamenti delicati, i muscoli allungati, i corpi agili ed esili ti sembrano molto adatti a questa esistenza sottomarina. Il primo, un Anfibio dall'aspetto venerabile, con addosso una tunica aderente e un'alta cintura di madreperla lucente, posa la mano sulla parete trasparente del ventre dove per ora ti trovi. Vieni invaso da una strana sensazione: ti sembra di sentire parlare nel fondo del tuo cervello. Sì, è così, la voce si fa più chiara: l'Anfibio ti parla per telepatia!
"Ascoltami bene, uomo della Terra, perché i minuti durante i quali resterai tra di noi sono contati! Questo Xylacanthe, o pesce-palla, ti può tenere in vita solo per trenta minuti; e da quando ti trovi sott'acqua, ne sono già passati dieci. Ti aspettavamo, perché l'arrivo di un salvatore ci era

105 - *Dall'interno del pesce-palla, distingui due umanoidi...*

stato annunciato dai nostri maghi. Quello sei tu: il destino onnipotente ti ha portato qui. (La voce che ti risuona nella mente si fà più seria.) Ora fai attenzione, perché sto per raccontarti l'epopea di Aquascandia... molte dinastie fa, il nostro popolo ha lasciato il mondo superiore per emigrare sotto gli oceani. I nostri sovrani legittimi, gli Altamont, hanno governato con giustizia e serenità per secoli. Poi, in un giorno maledetto dagli dei, durante una battaglia tra il nostro popolo e gli invasori barbari, lo scettro del potere, simbolo dell'ordine dinastico, andò perduto. Il grande signore Orlac Altamont morì sul campo dell'onore; e, in assenza dello scettro sacro, nessuno poté succedergli. Aquascandia, per la prima volta nella sua storia, fu preda dell'incertezza.

"L'erede legittimo al trono è un lontano parente d'Orlac, il principe Sterces, qui presente (così dicendo indica un giovane Anfibio con in testa un elmo luminescente). Ma se non può esibire lo scettro del potere, i suoi nemici potrebbero contestargli il diritto al trono! Allora avrebbe inizio l'era del caos e delle guerre di successione. Aquascandia non potrebbere sopravvivere a queste prove..."

Ascolti pazientemente, trattenendo uno sbadiglio: tutto ciò ti sembra non avere molto a che fare con la tua situazione attuale. Ma il vecchio Anfibio si accinge a continuare. Ascolta il seguito del racconto al **125**.

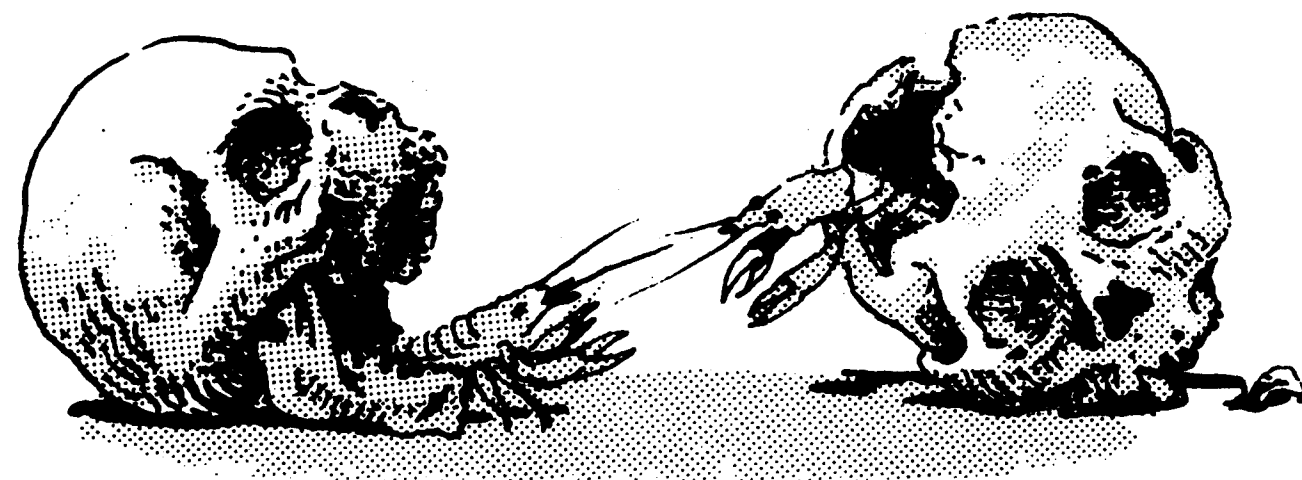
106

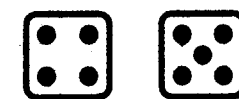
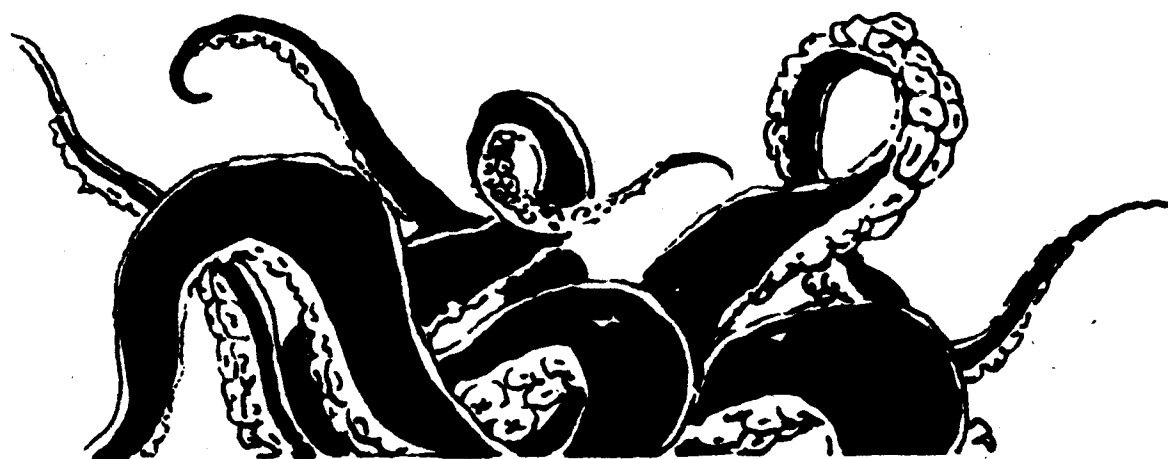
Senti il mago borbottare sotto la maschera. Riflettendo, affonda la mano nel metallo della lamina come se non ci fosse, e si accarezza il mento.

"La tua audacia forse è soltanto incoscienza..." medita ad alta voce. "Tuttavia, ecco una buona notizia per te: ritengo che la tua argomentazione valga quanto un'altra e quindi l'accetto! (Emetti un leggero sospiro di sollievo.) Si dà il caso che io ci tenga molto ad avere una parte di quel tesoro.

D'altra parte, degli affari importanti mi trattengono qui. Potresti dunque agire in qualità di mio inviato, e cercare per me il tesoro usando le informazioni che possiedi. In cambio, ti darò una parte considerevole dell'importo totale (fa in aria un gesto pieno di liberalità)... diciamo un centesimo!"
Malgrado la precarietà della tua situazione, non puoi impedire alla tua natura commerciale di prendere il sopravvento. Contesti immediatamente questa intollerabile offerta: "È ridicolo! Porto nell'affare tutta la mia esperienza! La mia parte deve essere otto decimi del tesoro, è la mia ultima parola!"
"Diavolo!" fa il mago imbarazzato. "Sei duro, Simbad! Non credi che faresti meglio ad essere ragionevole, visto la particolarità della nostra situazione? Ti concederò un decimo!"
"Come? Ma se sono io che rischierò più di tutti! Tu parteciperai soltanto da lontano: il mio amor proprio esige sette decimi del totale!"
"Mi sembra che sopravvaluti un po' le tue capacità, per non dire altro. Attento a non dimenticare la tua condizione, Simbad! Spingerò la mia munificenza fino a concederti tre decimi, non uno di più!"
"A questo prezzo sarai tu a spingere la nave nelle acque paludose infestate di scrofili, quando saremo impantanati! Sii serio! Ti piacerebbe combattere gli orchi-flagellatori, e gli altri mostri affamati che ci aspetteranno in ogni angolo? O ancora, ti piacerebbe serrare le vele a trenta metri di altezza, nel bel mezzo del ciclone che sicuramente ci colpirà? Mi accontenterò della metà del tesoro, che è già un'importante concessione da parte mia!"
"Basta! Finiamola! Va bene, avrai la tua metà, ma non una parola di più, altrimenti potrei sfogare la mia esasperazione su qualcuna delle persone che ci stanno intorno! L'affare è concluso ma, per favore, stai zitto!"
Te la sei cavata abbastanza bene. Vai al **120**.

107

Stanco dei combattimenti e della retorica, scegli una soluzione sensata: la fuga! Ma una scimmia ti tira dietro con forza una noce di cocco, che ti rotola tra le gambe e ti fa inciampare: cadi sulla sabbia. Senza lasciarti il tempo di riprenderti, la prima scimmia ti salta davanti, fa una boccaccia e dà un gran colpo di cembali! Questo suono discordante ti getta in una specie di paralisi soprannaturale. Rinunciando a discutere e a batterti, ti lasci sollevare da terra. Le misteriose scimmie volanti ti portano verso una destinazione sconosciuta: il **121**.

108

Nuoti fino alla riva sabbiosa, bordata di rocce, che ti si delinea davanti. Una volta arrivato sulla spiaggia crolli a terra, sfinito. Disteso su una roccia piatta coperta di alghe, ti lasci andare con la testa riversa all'indietro. Proprio allora, una visione sorprendente ti fa trasalire. Delle alte statue di pietra, che rappresentano delle facce contratte in una smorfia, sembrano sorvegliare il mare. L'isola dei Volti Mascherati! Queste teste da incubo ti ricordano il tuo equipaggio: come diavolo farai per ritrovarlo? E la tua nave, è finita sul fondo del mare o è ancora tutta intera? Pagheresti qualsiasi prezzo pur di conoscere le risposte di queste domande...
Improvvisamente, un fruscio sospetto in cima ad una palma ti fa spalancare gli occhi. Due scimmie volanti, vestite

con curiosi costumi ornati d'oro e con cappellini rossi, saltano fra i rami. Vedendosi scoperte, lasciano la loro postazione e si dirigono verso di te. Ti accorgi con stupore che hanno dei cembali di rame e un paio di ali bianche! Le due bizzarre creature manifestano la chiara intenzione di portarti via. Cerchi di combattere: vai al **110**. Tenti di parlare con loro: vai al **126**. Te la dai a gambe: vai al **107**.

109

"Questa volta andrò dritto all'inferno!" pensi disperato. Tuttavia, invece di finire inghiottito da una colata di lava in fusione, atterri a gambe all'aria su quello che sembra essere uno scivolo. Procedi verso il fondo del cratere ad una velocità strabiliante, sul dorso di uno strano animale, una via di mezzo tra un serpente e un tappeto volante, lungo e incurvato verso l'interno. Tutto ciò è molto curioso...

E ti accorgi anche che il vulcano è innocuo! Quei fumi tossici che hai visto sono prodotti da delle grandi macchine, troppo complicate perché tu possa capirne il funzionamento. L'energia viva del vulcano sembra essere stata incanalata, grazie ad una rete di canali disposta su più piani dove scorre la lava incandescente. Quale potente magia ha operato qui? Il tuo scivolone continua, fino ad un tratto piano di roccia rossa, da dove si dipartono numerosi ponti. Osservandoli, scopri che si tratta di catene viventi, formate da creature per metà uomini e per metà demoni, che hanno la pelle scarlatta simile alla roccia. Questi esseri si tengono gli uni con gli altri per le braccia o le gambe, in equilibrio sopra i canali di lava in fusione. Ora la cosa ondulante che ha guidato la tua caduta ha cominciato a salire, per ritornare al punto di partenza.

"Ah, Simbad! Non è troppo presto!" esclama una voce.

Vai al **127**.

110

Sfoderi la scimitarra e, malgrado la tua grande stanchezza, tagli in due la prima scimmia volante. Ma la seconda si mette fuori dalla tua portata ed estrae un fischietto d'oro, in cui soffia con tutte le sue forze. Ti tappi le orecchie, colpito da un dolore fortissimo. Ciò non ti impedisce di tenere gli occhi aperti e di vedere apparire un'orda di creature uguali! La prima scimmia ti si piazza davanti, e dà un gran colpo di cembali: questo suono discordante ti fa cadere in una specie di paralisi soprannaturale. Rinunciando a resistere, ti lasci sollevare da terra. Il branco di scimmie volanti ti trasporta verso una destinazione sconosciuta: il **121**.

111

È con grande gioia che ritrovi i tuoi uomini, venuti a ripescarti. Se presti fede alle loro parole, avevano indovinato l'identità del bolide che attraversava i cieli nella loro direzione: "Solo tu sei capace di una cosa simile, capitano" scherza Jamal.

Se trasportavi i tappeti di Razoul, vai al **117**. Se accompagnavi la principessa Yolanda, vai al **129**. Se avevi sia la principessa che i tappeti, vai al **117** e poi al **129**. Altrimenti, vai al **130**.

112

"Andiamo, su, Simbad, non mi hai capito!" tuona il mago. "Non fare il furbo! Esigo che tu mi riveli il luogo in cui è nascosto il tesoro di Posidone! (La bocca del mago si torce in un ghigno collerico e, nello spazio di un secondo, sembra diventare tre volte più grande.) Non farmi perdere altro tempo! Ti ascolto!"

Sfortunatamente, il tuo carattere intrattabile ti impedisce di cambiare idea. Se anche volessi parlare, ignori il luogo esatto in cui si trova il tesoro. Sai soltanto che può essere trovato grazie ad un medaglione, i cui pezzi sono disseminati nell'Arcipelago del Vento! Il tuo silenzio esaspera al massimo il mago. Nelle guance gli si aprono tre bocche, e con ognuna di esse abbaia contro le pareti di pietra rossa. Come per magia ne nascono dei demoni che escono dalla roccia e si mettono ad aspettare i suoi ordini.

"Fatelo parlare!" comanda laconico.

Tu copri di ingiurie il mago, peraltro insensibile alle tue minacce. Comunque è fatica sprecata, perché i demoni ti sono addosso. È inutile angustiarti, descrivendoti le atroci torture che subisci prima di morire: peccato, perché non saprai mai come è andata realmente la faccenda...

113

Accarezzi la piccola creatura calda e mormori delle parole rassicuranti, uscite dalla tua immaginazione:

"Non fare rumore, Zip, faremo una bella sorpresa al tuo padrone! Sarà contento quando si accorgerà che non abbiamo perso tempo a riposare. Ti ricompenserà sicuramente per la tua condotta zelante..."

Dopo un attimo passato a studiare i tuoi argomenti, il Minuscolo accetta la tua proposta con un acuto risolino. Ti alzi in silenzio e parti alla cieca nei meandri interni del vulcano di Abraxas.

Dopo un'ora passata a brancolare urtando contro le pareti rocciose, obbligato a sopportare le attenzioni del tuo compagno invisibile che tenta di strangolarti ogni tre minuti, ti siedi per terra, abbastanza depresso. Non conoscendo i luoghi, rischi di non uscire più da qui! Se decidi di chiedere consiglio al Minuscolo, vai al **118**. Se preferisci continuare fidandoti del tuo istinto infallibile, vai al **128**.

114

La tua dichiarazione lascia il mago perplesso. Si passa le dita attraverso la maschera di metallo, come se questa non esistesse, e si gratta il mento.

"Viste le circostanze, suppongo che non oseresti mentire, Simbad. Tuttavia, nessuno ha mai sofferto per eccessiva prudenza. Così ti presenterò Pnull e Pumkin!"

Il mago punta l'indice scheletrico verso la parete di pietra rossa. Immediatamente, due creature alte sessanta centimentri, con un largo naso schiacciato e le orecchie a sventola, sembrano prendere forma e staccarsi dalla pietra. Balzano verso di te, con le mani tese in avanti e la bocca deformata in un ghigno cattivo!

"La natura gli ha dato in cattiveria quello che gli ha rifiutato in dimensioni! Ti piacerebbe farne la prova?"

Non serve a niente che tu faccia segno di no, e che proclami con forza la tua ignoranza. I due grotteschi servitori ti molestano, si accaniscono nel torcerti braccia, gambe e orecchie, a introdurti le dita in bocca e nel naso, come se cercassero qualcosa che potresti nasconderti addosso.

"Suvvia, Simbad, concentrati!" ti prende in giro il mago. "Sei sicuro di non possedere nessuno degli oggetti che mi farebbe piacere ricevere? Una carta, per esempio? Davvero no?"

Dopo qualche istante il mago fa schioccare le dita, e i due sbirri ritornano alla parete riunendosi ad essa.

114 - *Due esseri grotteschi escono dalla parete rocciosa!*

"La tua buona fede è stata provata, Simbad. Nessun uomo saprebbe resistere così a lungo alle molestie di Pnull e di Pumkin se avesse veramente qualcosa da nascondere. Perdona i miei giovani assistenti, alla loro età si è birichini: hanno solo 900 anni in due".
Lanci un'occhiata furente alla parete di pietra dove si sono rintanati i tuoi aguzzini, certamente grazie a qualche sortilegio.
"Bene" riprende il mago, "ora consideriamo con calma la situazione. Ho molto bisogno di una certa parte del tesoro di Posidone. Tu non sai dove si trova. Quindi, dal mio punto di vista, non mi sei di alcuna utilità e non c'è motivo di tenerti in vita.
"Tuttavia, a torto o a ragione, sembri dare un certo valore alla tua miserabile esistenza. Il tesoro non ti servirà a nulla se sei morto. Di conseguenza, ecco la mia proposta: io sono trattenuto qui da affari urgenti. Diventerai mio servitore, per il tempo necessario a scoprire il luogo in cui si trova il tesoro. In cambio di questo piccolo servizio, ti lascerò salva la vita. Mi sembra una proposta conveniente. Allora?"
Vista la tua situazione, cosa puoi fare se non accettare? Il mago allunga un braccio (di circa quattro metri) per stringerti la mano e concludere l'affare. Vai al **120**.

115

"Buongiorno, Simbad!" grida una voce concitata, che ti risveglia dal sonno forzato. Apri gli occhi e vedi la maschera di Abraxas.
"Ti eri assopito nel corso di una passeggiata mattutina, suppongo? Ma vedo che il piccolo Zip non ti ha lasciato. (Anche il Minuscolo riprende conoscenza, massaggiandosi la testa.) Per fortuna che è andata così, altrimenti mi sarei preoccupato per voi: questa notte accadono degli strani incidenti a Vulkana. Il baco da seta gigante del

'Serraglio' è scappato e ha divorato... Ma tutto ciò non ti riguarda, non vedo come potresti esserne a conoscenza! La porta della sua gabbia era stata chiusa male: ho punito severamente Pumkin, il mio assistente, che era incaricato di occuparsene. (Trattieni un sorriso.) Ma lasciamo perdere: ti aspetta un lungo viaggio, e non dovresti perdere tempo". Vai al **119**.

116

Il Minuscolo ti guida attraverso scure gallerie, su ponti viventi che gemono al vostro passaggio, al di sopra di un lago di lava. Finalmente, arrivi al tuo 'giaciglio': si tratta di un semplice letto di pietra, senza neanche un cuscino! Ti distendi, già dolorante all'idea di una notte su questo materasso di dolore. Zip si acciambella contro di te. Noti che è diventato invisibile: infatti non lo vedi più, anche se senti il calore della sua pelliccia. Dopo tutto niente di più logico, visto che sei tenuto a non rivelare a nessuno la sua presenza al tuo fianco!

Questo momento di riposo ti permette di mettere un po' d'ordine nei tuoi pensieri. Ritorni con la mente ad Asphyx... Tutta la storia è incominciata con la profezia del mendicante cieco, e il piano che ti ha confidato. Poi, pensando che tu possedessi la carta del tesoro di Posidone, Abraxas ha mandato delle spie per rubarla o per cercare di portarti da lui, per poi impadronirsene. Ma in realtà tu non sapevi nulla di questo tesoro fino al momento in cui sei arrivato ad Aquascandia! Abraxas è certamente l'usurpatore di cui hai sentito parlare nel regno sottomarino. Ma come farai a servire le due parti opposte? C'è solo un tesoro, e un unico scettro...

Tormentato da queste domande angoscianti, ti chiedi cosa devi fare. Se cerchi di fuggire, raccontando al Minuscolo che desideri partire al più presto (sperando che ti capisca!),

vai al **113**. Se preferisci non correre rischi e aspettare tranquillamente il mattino, vai al **104**.

117

Chiedi notizie del tuo carico:

"Perduto: è affondato, e la nave stava per subire la stessa sorte, capitano! Abbiamo preferito salvare le nostre vite piuttosto che quelle stoffe maledette..."

Eh sì, i tuoi uomini hanno avuto ragione. Tuttavia, sarà meglio non incontrare un'altra volta Razoul: potrebbe avercela con te. Vai al **130**.

118

Spieghi a Zip che non riesci più ad orientarti, a causa della grandezza del vulcano, e gli dici che lo seguiresti volentieri se accettasse di indicarti il modo per uscire. Tutto felice di poter comandare, la bestiolina ti tira la manica verso sinistra, poi ti fa salire una specie di scala intagliata nella roccia, attraversare un ponte vivente che impreca quando gli schiacci una mano, per sbucare, infine, in una sala chiamata 'Serraglio'.

Pareti di vetro delimitano gli spazi riservati a diversi tipi di creature. Alla luce di cristalli viola fosforescenti, conficcati nella roccia, osservi un formichiere a nove lingue, un ghepardo bianco maculato di rosso, scimmie di ogni forma, dimensione e colore. Gli acquari contengono numerosi grossi pesci molto piatti o, al contrario, piuttosto grassocci. Saltando dalla tua spalla, il Minuscolo incolla il muso sul vetro di una gabbia che contiene un pellicano dal becco impressionante, e lo indica strillando. Poi saltella fino ad una serra che contiene un baco da seta gigante e numerosi bozzoli di pari dimensione. All'esterno c'è un telaio, che è servito a tessere grandi pezzi di tessuto di buona qualità, usando proprio il suo filo. Alla fine il Minuscolo si arrampica sullo scheletro di un enorme pe-

120 - *Ecco Zip, un grazioso esemplare di Minuscolo!*

sce, e poi ritorna sulla tua spalla. Insomma, ti ha mostrato le sue idee; sperando di esser riuscito ad indovinare il suo piano, scegli:
il baco da seta e lo scheletro: vai al **103**.
Il pellicano: vai al **101**.

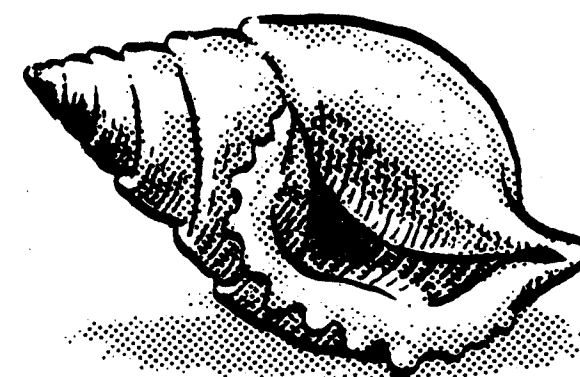
119

"I tuoi uomini sono riusciti a salvare la nave. L'hanno tirata in secco in un piccolo porto della costa, per effettuare delle riparazioni. Ti ci porterò, e da lì potrai iniziare la ricerca! Quando avrai bisogno di me, chiedi a Zip di contattarmi. Stai all'erta, e non dimenticare che il mio Minuscolo veglierà su di te!"
Nello stesso istante, attorno a te sembra che tutto si metta a girare! Il tuo piccolo compagno ti si attacca al collo, e hai l'impressione di lasciare la terra ferma. La figura sghignazzante di Abraxas si allontana fino a diventare un piccolo punto sull'isola, che a sua volta prende l'aspetto di una minuscola macchia nell'oceano! Nuvole rosse e rosa corrono attorno a te, e alla fine senti che stai cadendo. Il tuo stomaco tenta di staccarsi: stai piombando verso il mare a velocità folle, riconosci un'isola che si avvicina, un porto con delle barche. Quando ormai pensi di schiantarti sulla superficie dell'acqua, e di finire maciullato, senti come uno stridio... e la suola delle tue babbucce prende fuoco. Tenti di sbarazzartene, e proprio in quell'attimo affondi nell'elemento liquido. Riemergi al **111**.

120

Il mago ti guida attraverso la vasta rete interna del vulcano. Cammini al suo fianco, evitando le pozze di lava in fusione.
"... e questi apparecchi sono dei 'generatori di emanazioni'! Sprigionano delle nuvole di vapore solforose destinate ad ingannare quelli che sarebbero tentati di avvicinarsi

troppo a Vulkana" ti spiega allegramente il tuo ospite. "Nessuno ama trovarsi nelle vicinanze di un vulcano nel momento della sua eruzione! Ha! Ha! Ha!"
Arrivate davanti ad un muro di roccia bruno-rossastra, che sparisce ad un gesto del mago. Costui, più prudente che gentile, ti fa passare per primo. Entri in una specie di grande laboratorio dove ribollono numerose storte e pentolone. Alcune creature ibride, mescolanza di omuncoli e di specie diverse di animali, sono incatenate qua e là, attaccate a delle vecchie gogne.
"Eccoci nella sala delle preparazioni. Passiamo di qua! (Ti abbassi per passare dall'altra parte di una saracinesca abbassata.) Ehi! Zip! Vieni qui, mia piccola pulce!"
A queste parole, una piccolissima creatura saltellante, simile ad una scimmia dagli occhi smisurati e le orecchie appuntite, spicca un salto da una gabbia sulla quale stava appollaiata e si arrampica strillando sulla spalla del mago.
"Ecco Zip, un grazioso esemplare di Minuscolo! Zip, ecco Simbad, che accompagnerai durante un piccolo lavoro che farà per conto mio. Puoi fare la sua conoscenza".
A quelle parole il vispo Minuscolo lascia la spalla del padrone per venire a sistemarsi sulla tua. La sua morbida pelliccia ti solletica la guancia. Per divertirsi, ti arrotola la lunga coda sul collo.
"Zip starà con te per aiutarti con tutti i suoi mezzi, ma mi permetterà anche di tenerti d'occhio. Se la tua spedizione si prolungasse eccessivamente, lui non farà altro che richiamarti all'ordine rafforzando la debole stretta. (Il mago punta l'indice, e senti che l'aria non ti arriva più ai polmoni: il Minuscolo ti sta strangolando con la coda!) Ma non parliamo di cose così spiacevoli! Devi riposarti un po' prima di partire! Che ospite sarebbe dunque Abraxas, che alcuni chiamano 'il mago dalla maschera di ferro', cioè io, se non si preoccupasse della comodità dei suoi invitati?

Zip, accompagna Simbad fino al suo letto. Noi ci rivedremo domani mattina".
Detto questo, Abraxas prende congedo passando attraverso una parete di roccia vulcanica. Vai dunque a riposare al **116**.

121

Più il tempo passa e più dubiti di poter un giorno rivedere Baghdad, la meravigliosa. Il crudele destino ha deciso di portarti via nel fiore degli anni: che pena! C'erano parecchie signorine che avresti voluto salutare, senza contare tutti gli osti di Khem o di Bellgaya ai quali avevi promesso di saldare i debiti... Così va il mondo, sono sempre i migliori ad andarsene per primi.
Mentre ti commiseri, le scimmie volanti si avvicinano ad un'isola vulcanica, dal terreno rossastro: immagini che si tratti di quel raro minerale chiamato pietra di carminio. Al centro troneggia uno splendido vulcano ancora fumante, che domina il tetro paesaggio. Nessuna traccia di vita animale o vegetale turba questo spettacolo apocalittico.
Data la tua solita fortuna, scommetteresti che i tuoi rapitori hanno intenzione di gettarti nella fornace! E infatti sembra che non ti sei sbagliato... Le scimmie si scambiano delle grida agitate; poi, di comune accordo, ti lasciano cadere nel cratere spalancato del vulcano. Mentre il ghigno delle scimmie ti risuona ancora nelle orecchie, cadi in mezzo a nubi di vapore solforoso, volteggiando come un fantoccio. Vai al **109**.

122

Rifiutando di restare imprigionato più a lungo, squarci il ventre del pesce-palla. Poi con la mano allarghi l'apertura e scivoli attraverso la lacerazione. Il tuo veicolo animale si sgonfia immediatamente e fugge via, ferito a morte. Povera creatura marina, tranquilla come un agnello, non ti aveva fatto niente! E poi... fuori dal suo ventre protettore, ti è impossibile resistere alla pressione che c'è a queste grandi profondità. I timpani ti scoppiano, e hai l'impressione che una mano spietata ti riduca in poltiglia. Sei morto!

123

Come puoi dirglielo, se non lo sai? Sai soltanto che gli elementi necessari per trovarlo sono disseminati nell'Arcipelago del Vento. Questo mago potrebbe disintegrarti in un batter d'occhio, quindi non è il caso di dire sciocchezze! Ritorna al **127** e fai una scelta più ragionevole.

124

Dopo aver faticato per alcune centinaia di metri, tirando il pesante pallone di fortuna, raggiungi un 'generatore'. Per fortuna è sistemato sotto un'ampia apertura nel fianco del vulcano, da cui filtra la luce della luna. Con l'aiuto di Zip fai in modo che i vapori caldi entrino nell'aeronave, che incomincia a gonfiarsi. Il Minuscolo ha sistemato un solido cavo, al quale puoi aggrapparti; quanto a lui, si afferra alla tua spalla. Ora la pressione del gas è sufficiente, e cominciate a sollevarvi!
Arrivate in questo modo fino all'apertura. Ecco fatto! Sei fuori, scappato dal vulcano di Abraxas! Ma la tua gioia dura poco: il pallone è pieno di fessure, dalle quali il gas esce rapidamente, e così perdete rapidamente quota. Il terreno si avvicina a velocità spaventosa, e un attimo dopo piombate a terra! Perdi conoscenza. Ti risvegli al **115**.

125

Il venerabile patriarca si accarezza il mento imberbe e ti fissa intensamente. Le sue parole continuano a risuonare nella tua mente:
"Il principe dovrà mostrare lo scettro durante la cerimonia dell'incoronazione, tra pochissimi giorni. I suoi rivali sono a conoscenza, come tutti, della perdita di questo oggetto sacro. Ci riferiamo in particolare ad un vile usurpatore di cui forse hai visto il marchio. (Una scaglia di tartaruga che porta inciso un cerchio attraversato da un fulmine verticale!) Se un essere malvagio come lui disponesse della potenza e delle ricchezze infinite del regno, chi può prevedere il disastro che ne deriverebbe?
"Abbiamo un'unica speranza: trovare un campione per Aquascandia. (Comprendi con angoscia che il vecchio parla di te!) Dalla leggenda sappiamo che, se lo scettro del potere sfugge alla dinastia degli Altamont, ritorna istantaneamente in seno al tesoro di Posidone, dove Vernal, nostro primo monarca, lo scoprì.
"Il tuo compito sarà relativamente semplice: ti rimanderemo nel mondo terrestre. Là, dovrai raccogliere tre frammenti di un antico medaglione, più vecchio del nostro impero. Questi frammenti sono dispersi in qualche parte nell'arcipelago delle isole del Vento, disseminati qua e là. Una volta in possesso di questo medaglione, sarai in grado di conoscere il luogo immemorabile in cui si trova il tesoro di Posidone. Mostrerai il medaglione ricostruito al sole nascente, e ti apparirà la strada da seguire. Alla fine dovrai solo cercare lo scettro e portarcelo, entro due settimane circa, sull'isola dei Volti Mascherati. Ti aspetteremo fino ad allora, non di più. Se ci riesci, il tesoro di Posidone ti aprirà le sue ricchezze. Se fallisci, Aquascandia sarà perduta e non ci resterà che farti pagare il tuo terribile sbaglio prima di immolarci in un suicidio collettivo. (Deglutisci a fatica.) Niente deve più fermarti: ormai, questo è il tuo

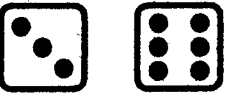
127 - *Un uomo dal viso mascherato ti accoglie...*

unico compito! Incontrerai dei nemici, ma troverai in te stesso la forza per vincerli. Che cosa sono un avversario sanguinario o due, se paragonati alla collera di un intero popolo?..."
Detto questo, il patriarca si porta alla bocca una conchiglia dall'orlo incurvato e soffia qualcosa nelle branchie del pesce-palla.
"Vai, e sii forte! (La sua voce ti risuona ancora nella mente.) Ci ritroveremo all'isola dei Volti Mascherati".
Non hai neanche il tempo di protestare che sei già in viaggio verso la superficie. L'importanza della tua nuova missione ti preoccupa un po', ma devi pur deciderti! E poi è così piacevole vedere che la gente ha fiducia in te...
Il pesce-palla ti libera, e dopo alcune bracciate emergi al **108**.

126

"Ehilà, piccoli uakari calvi!" gridi. "Non ce l'ho con voi! Amici, d'accordo?"
Per tutta risposta la prima scimmia ti salta davanti, fa una boccaccia e dà un bel colpo di cembali! Questo suono discordante ti fa cadere in una specie di paralisi soprannaturale. Rinunciando a discutere, o anche solo a dibatterti, ti lasci sollevare da terra. Le misteriose scimmie volanti ti trasportano verso una destinazione sconosciuta: il **121**.

127

L'uomo che ha parlato sta seduto dall'altra parte di un ponte vivente, su una sedia intagliata nella roccia ma ornata di morbidi cuscini. Porta una maschera di ferro lavorato, con le sopracciglia fortemente marcate che gli danno un'aria piuttosto dura.
"Andiamo, avvicinati!" dice, facendoti segno di avanzare. "Ti aspetto da molto tempo! Attraversa, non c'è alcun pericolo".

Non ti fidi granché, ma comunque lo raggiungi. Con un gesto, fa apparire un lussuoso divano e una coppa di frutta fresca.
"Devi aver fame! Mangia mentre mi ascolti, te ne prego. (Assaggi con prudenza un mango: è maturo al punto giusto.) Non essere sospettoso, via! Credi che mi sarei dato tanto da fare per portarti qui se avessi voluto farti morire?"
In effetti, dice una cosa sensata. Il fatto è che hai appena notato il marchio che gli orna la maschera e il vestito: un cerchio attraversato da un fulmine verticale! Bah! Ad ogni modo, al punto in cui ti trovi, puoi sempre mangiare un po' prima di morire!
"Ecco che va già meglio" riprende l'ospite. "Sarò breve, in modo da rispedirti ai tuoi uomini e alla tua nave il più rapidamente possibile! Simbad, dimmi dove si trova il tesoro di Posidone".
Stai quasi per soffocarti, e sputi il boccone di mango. Sospettavi che quest'uomo, la cui presenza si è manifestata più volte dalla tua partenza da Asphyx, stesse per chiederti qualcosa; ma questa non te l'aspettavi proprio! Come reagisci?
Gli dici dov'è il tesoro? Vai al **123**.
Ti rifiuti categoricamente di parlare? Vai al **112**.
Ti rifiuti di parlare ma spieghi che, se ti uccide, non saprà mai dove si trova il tesoro? Vai al **106**.
Confessi di non sapere dove si trova il tesoro? Vai al **114**.

128

L'orgoglio ti impedisce di ricorrere ai consigli dell'impertinente creatura. Sempre a tastoni, arrivi ad una galleria dalle pareti stranamente lisce. Aiutandoti con la mano, avanzi per un po'. L'indistinta luce che spunta in fondo al tunnel ti lascia sperare in un'uscita. Avanzi a fatica, perché il tunnel è scivoloso e l'aria ha una consistenza fetida,

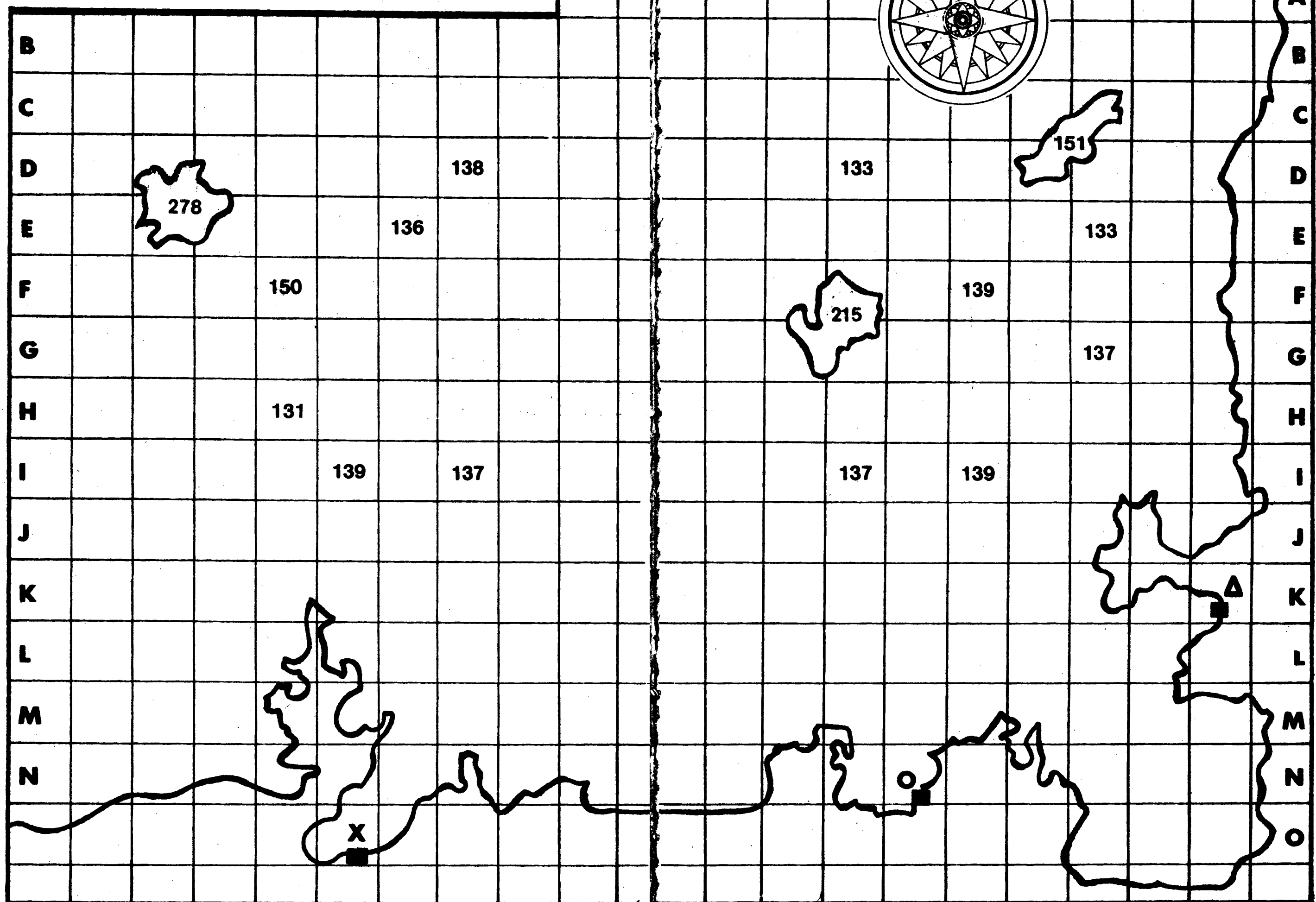
quasi palpabile. Alla fine i tuoi sforzi vengono ricompensati: la luce in fondo alla galleria si fa chiara e ben visibile. Ma ad un tratto il Minuscolo emette degli strilli agitati. Effettivamente il suolo si mette a tremare, e un movimento convulso agita la galleria. Poi vieni spinto verso la luce da un soffio violentissimo! Ritrovandoti proiettato all'esterno del vulcano, capisci d'aver camminato nelle viscere di qualche creatura gigante: il mostro ti ha appena sputato fuori, starnutendo violentemente!
Unico difetto di questo tipo di evasione: ti ritrovi venti metri al di sopra dell'isola, in caduta libera. Dopo alcuni secondi di lotta disperata contro la gravità, piombi al suolo. Rotoli fra le rocce, e la tua testa va a sbattere contro una pietra più dura di lei: sono rare, ma si trovano.
Vai al **115**.

129

Chiedi cosa ne è stato di quell'incantevole smorfiosa e del suo seguito:
"Quando la nave stava praticamente affondando" racconta Jamal, "abbiamo avuto l'inaspettata fortuna di vedere il *Cigno Nero* del capitano Tyrone passare lì vicino. Facendo segnali, gli abbiamo chiesto di prendere a bordo la principessa, e lui ha accettato volentieri..."
Sinceramente, non ti senti rassicurato: con quel brigante lì, chiunque può impadronirsi della bella Yolanda. Forse Tyrone stesso deciderà di rapirla per poi sposarla! Comunque sia, speri di non rivedere più gli emissari del Khan di Djaghatai! Potrebbero avercela con te... Vai al **130**.

130

Racconti le tue avventure all'equipaggio, senza tuttavia menzionare la presenza di Zip sulla tua spalla. Poi ti ritiri nella tua cabina per stendere una carta precisa dell'Arcipelago dei Venti, mentre i marinai si affrettano a riparare

ARCIPELAGO DEI 4 VENTI
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
278
138
136
150
131
139
137
133
151
133
215
139
137
137
139
X
O
Δ

la nave. L'indomani, dopo una buona notte di riposo in un vero letto, ti senti pronto per l'avventura. Hai recuperato 4 punti di Vita. Il *Kihétal* è splendente sotto il nuovo strato di pittura, lo scafo è stato riparato, le vele rappezzate, il ponte lucidato...
Dovrai navigare sull'oceano con l'aiuto della carta che hai trovato nelle pagine precedenti. Per sapere come muoverti sulla carta, consulta le istruzioni all'inizio del libro.
Ultimo particolare: dove ti trovi? Lancia due dadi prima di leggere le istruzioni per la carta. Se ottieni 4 o meno, ti trovi nel punto segnato da una *croce*. Da 5 a 8, nel punto segnato da un *cerchio*. Da 9 a 12, nel punto segnato da un *triangolo*. Una volta conosciuto il tuo punto di partenza, studia la carta e... buon viaggio!

Avventure sull'oceano

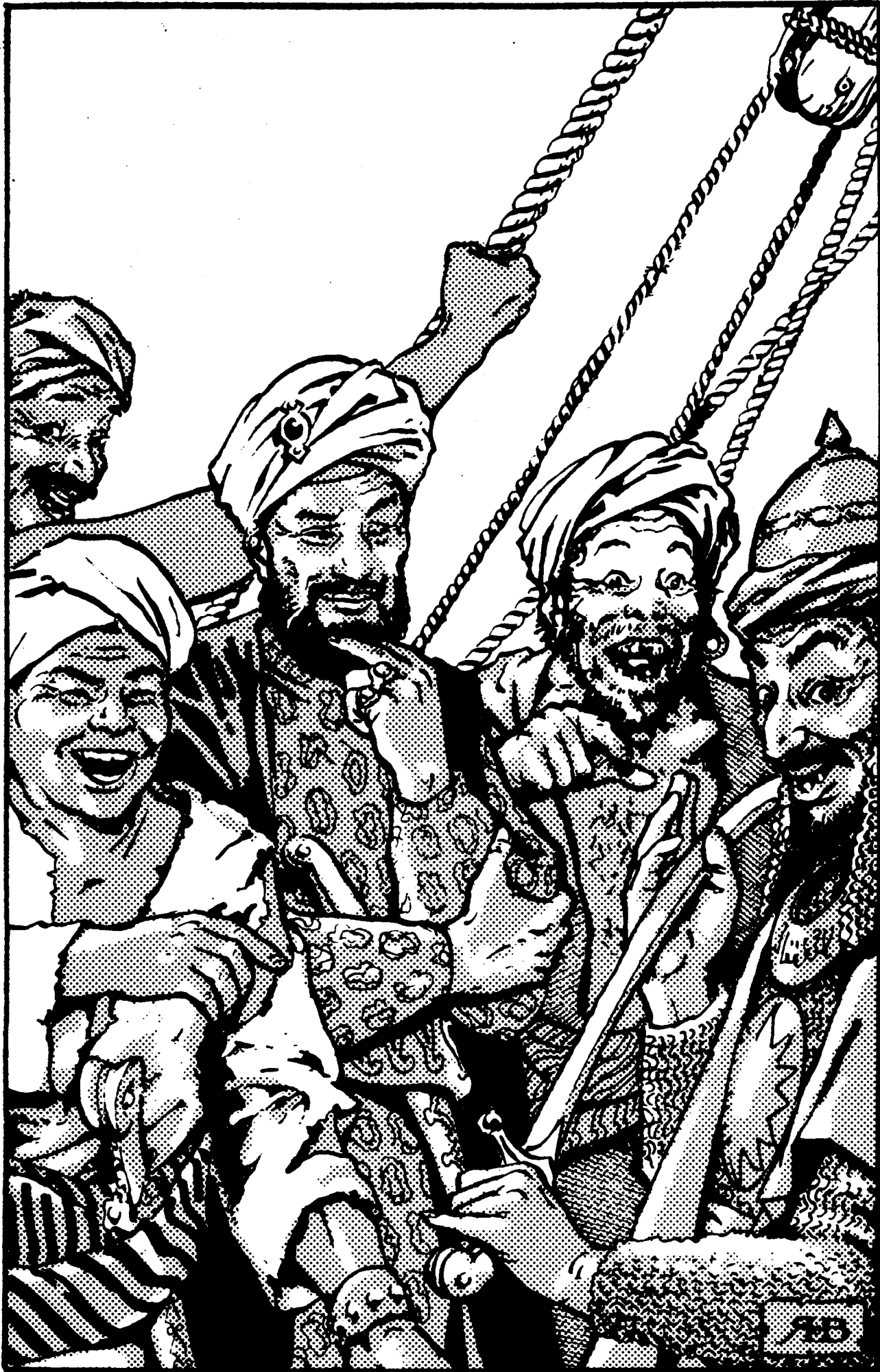
131

Un'ombra nera si delinea sul mare! Laggiù, al largo, c'è una nave armata di tutto punto!
"Pirati!" urla la vedetta.
Impugni il cannocchiale: non ci sono dubbi, è il *Dondelor*, un vascello che conosci bene per averlo combattuto in passato. Il suo capitano porta un nome temuto: Squalo-Tigre. Del resto, puoi distinguerne il viso crudele in mezzo ai suoi uomini, allegri all'idea di una facile preda. Non hanno ancora capito che hanno a che fare con Simbad! Sai che la tua nave è più veloce di quella del pirata, tuttavia non hai l'abitudine di rifiutare un combattimento! E un po' d'oro sarebbe il benvenuto per aumentare la parte che spetta ai tuoi uomini. D'altra parte, la tua missione ha la precedenza...
Se decidi di fuggire, vai al **148**.
Se preferisci combattere, vai al **143**.

132

Hai abbastanza da fare per definire la rotta che il *Kihétal* seguirà domani. Una volta arrivato in cabina, tendi l'orecchio. Tutto sembra normale, nessun rumore sospetto agita la notte. Ti immergi nello studio delle carte, e così non noti il piccolo esserino che si introduce nella tua cabina attraverso l'oblò!
Si getta su di te, con aria ostile e una lunga conchiglia dentellata in mano!

Spirito delle Acque	Forza 11	Vita 12

Se la creatura non ti uccide, vai al **145**.

133 - *Alcuni marinai ti osservano con aria strana...*

133

Hai già trovato almeno due frammenti del medaglione? Se sì, non ci sono problemi. In caso contrario, l'insoddisfazione crescente dei tuoi uomini ti causerà delle noie!
Parecchi dei marinai che hai ingaggiato prima di salpare manifestano una voglia feroce di ammutinarsi! Lancia un dado per conoscere il numero di scontenti che dovrai eliminare. Affrontali poi uno ad uno, ma prima di ogni duello lancia due dadi. Se ottieni un doppio, sei riuscito ad uccidere il ribelle in questione senza che lui ti abbia visto arrivare.

1° Ribelle	Forza 10	Vita 9
2° Ribelle	Forza 11	Vita 8
Tutti gli altri	Forza 9	Vita 6

Se soccombi, Jamal riporterà l'ordine e sarà acclamato come nuovo capitano; si berrà alla tua memoria. Se vinci, togli 2 punti di Forza al totale della tua nave per ogni uomo che avrai ucciso. Poi continua il viaggio sulla carta.

134

Senza dare importanza a questa visione furtiva, riprendi le tue consuete attività. Bisogna sorvegliare i marinai incaricati di lucidare il ponte, e tracciare delle nuove carte; e poi una bella siesta non ti farebbe male!
Il pomeriggio passa tranquillamente, ma un po' prima di sera ti sembra di sentire dei colpi sordi contro lo scafo. Ti cali in acqua con un coltello tra i denti, trattenendo il respiro come i pescatori di perle delle isole tropicali. Questa volta non ci sono dubbi! Hai visto chiaramente due figure umanoidi, piccole ma energiche, che cercano di fare un buco nello scafo aiutandosi con uno speciale trapano a

136 - *Una figura immensa emerge dalle acque!*

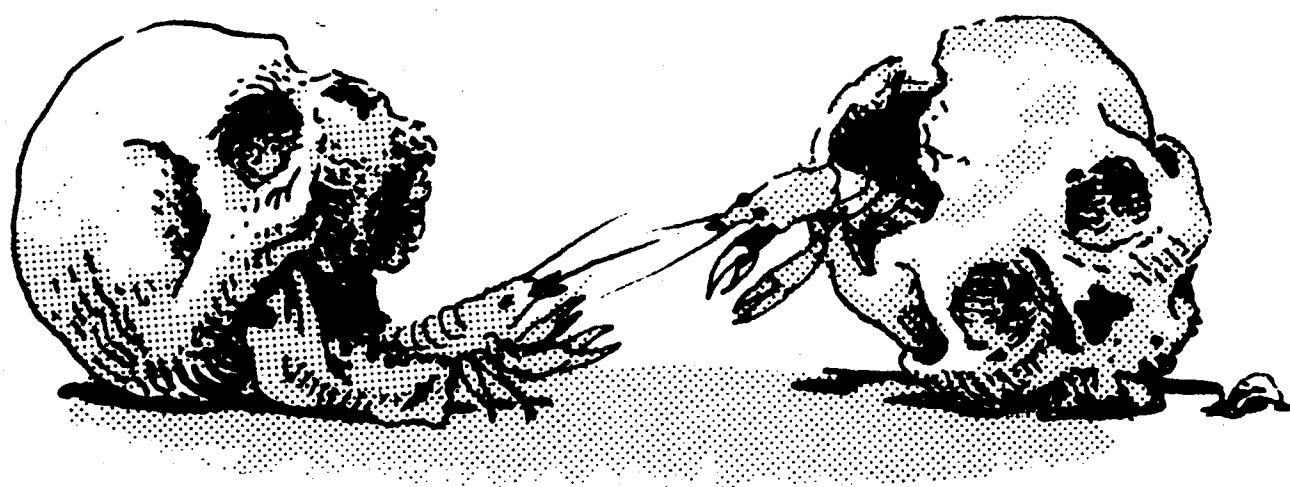
manovella! Risali a bordo, e al calar della notte apposti due uomini sul ponte. Poi cosa fai?
Ti ritiri nella tua cabina? Vai al **132**.
Ti nascondi nell'ombra e aspetti? Vai al **149**.

135

Peccato che una nave così bella finisca sul fondo dell'oceano. Non hai potuto portare a termine la tua missione, né scoprire il favoloso tesoro che cercavi. Anche i tuoi compagni avranno perso la vita nel naufragio. Hai deluso tutti quelli che avevano fiducia in te... Del resto, se prima di partire avevi comprato un misterioso cubo blu, forse magico, sei stato truffato: si rivela del tutto inefficace. In breve, fallimento completo. Non ti resta che ricominciare l'avventura dall'inizio, sperando che questa volta la fortuna sia dalla tua parte!

136

Con la notte la nebbia è calata all'improvviso, come un velo misterioso. Tu stesso hai preso il timone, anche se ti senti sopraffatto dalla fatica. Hai fatto accendere delle lampade a lunga portata e hai sistemato un uomo a proravia. Con l'aiuto di una lunga gaffa, scandaglia la profondità delle acque. Non ti piacerebbe urtare uno scoglio, a causa della foschia!
Improvvisamente si solleva un lembo di nebbia, che lascia passare la nave. Scivoli dolcemente nel silenzio assoluto. Non c'è traccia di scogli, solo acqua calma a perdita d'occhio... Ma ad un tratto un'immensa, fantomatica figura, alta come una montagna, emerge dalle acque; il liquido non sembra averla toccata, ma tuttavia è ornata di milioni di goccioline argentate.
"Lo Spettro del Mare" mormora sottovoce uno dei marinai.

In effetti questa apparizione gigantesca, alta almeno trentacinque metri, ha il volto opaco, ricoperto da un mantello mosso dal vento, e ha la testa nascosta da un cappuccio evanescente. Lo spettro forma un muro traslucido davanti alla nave. I sussurri spaventati dei tuoi uomini non ti danno molto coraggio per avvicinarti, ma il tuo viaggio verrà interrotto se rifiuti di passargli oltre. Cosa decidi di fare?
Passi attraverso lo spettro? Vai al **140**.
Cambi rotta per evitarlo? Vai al **146**.

137

Un grido, lanciato dalla vedetta, squarcia l'aria: "Cavalieri-fiocinieri a nord-ovest!"
Temevi questo incontro, perché la fama di crudeltà dei cavalieri-fiocinieri di Balandjar raggiunge anche le bettole dei porti più sperduti. Questi predoni non si fermano davanti a niente pur di impadronirsi delle ricchezze altrui! La tecnica che usano è semplice: cavalcando terribili creature, orche o balene assassine, potenti cetacei neri e bianchi che hanno addomesticato a prezzo di enormi sforzi, si dirigono velocemente verso le navi, le inseguono, le arpionano e le fanno rovesciare grazie alla fantastica forza delle loro cavalcature. Fortunatamente per te, il gruppo che si avvicina è limitato: cinque avversari soltanto.

Tenterai di decimarli con l'arco prima che siano troppo vicini. Lancia due dadi per ogni tiro: hai bisogno di un 10 o più per uccidere uno dei cavalieri. Con un 8 o un 9, hai ferito uno dei cetacei cavalcati da questi predatori: l'animale marino, colpito a morte, disarciona il cavaliere ma si scaglia contro lo scafo della tua nave facendole perdere 2 punti di Forza.
Hai diritto a due serie di cinque tiri per sbarazzarti dei cavalieri-fiocinatori di Balandjar. Se, al termine di questi dieci tiri, ne restano ancora due o più, arpionano la tua nave e le possenti balene assassine ti fanno rovesciare. In questo caso, vai al **135**. Se li hai sbaragliati, continua il tragitto sulla carta.

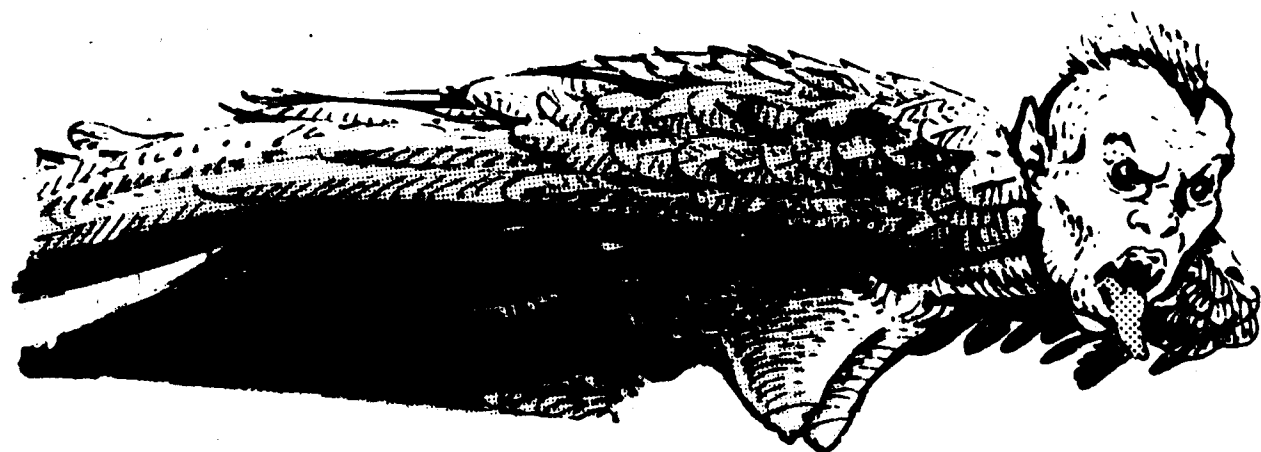
138

Piegato sopra il parapetto studi il movimento ritmato di un branco di pesci argentati quando, all'improvviso, altre evoluzioni sottomarine attirano il tuo sguardo. Ti è parso di distinguere delle forme umane, come dei bambini a cavalcioni su dei cavalli di legno. E poi più nulla. No, devi aver sognato!
Veramente hai sognato? Vai al **134**.
No, hai visto bene! Vai al **142**.

139

Orrore! Improvvisamente il fondo del mare subisce una terribile lacerazione, dovuta alla lotta di due titani sottomarini! Un vortice mostruoso si forma davanti al *Kihétal*, trascinandolo verso gli abissi! Impugni il timone e lotti come un disperato per riportare il vascello in rotta! Aggiungi il tuo totale di Abilità alla Forza della nave. Se ottieni più di 40, vai al **147**. Altrimenti, vai al **144**.

140

"Amici, non tremate!" esclami a gran voce, senza rivolgerti a nessuno in particolare. "Se non affrontiamo le imprese così difficili, come verremo ricordati dai posteri? Avanti, e senza cedere!"
Gli uomini brontolano per il disappunto. Sono visibilmente spaventati dal fantasma acquatico, ma tu sei il capitano e nessuno contesta i tuoi ordini! Attraversi coraggiosamente l'immensa apparizione grigiastra che sta con le braccia aperte, come per accogliere i marinai defunti. Quando entri nel mantello dello spettro ti invade un'intensa sensazione di freddo, come se un'umidità gocciolante ti penetrasse nelle ossa! L'aria è putrida, carica di un odore di muffa e di acqua stagnante. Rabbrividisci, anche non volendo, ma riesci a tenere la rotta. Ben presto ti trovi l'apparizione alle spalle, e vedi che svanisce nell'aria notturna. Non resta niente che testimoni la sua presenza, eccetto il ricordo scolpito nella memoria dell'equipaggio. Per tutto il resto della notte, nessuno osa parlare. Segui la rotta sulla carta.

141

Sulla nave in preda alle fiamme scoppia il panico. Lasci che i pirati superstiti mettano in mare le scialuppe e fuggano sotto le risate dei tuoi uomini. Nessuno piangerà per

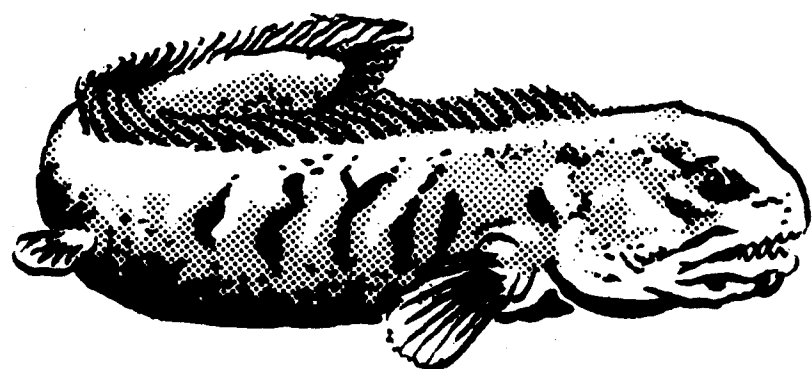
la sparizione del *Dondelor* né di quel macellaio del suo capitano! Per quanto ti riguarda, il bottino servirà a pagare i tuoi uomini: due cofanetti di pietre preziose, barili di ratafià, stoffe e legnami preziosi, e dodicimila monete d'oro! Ti accontenti di tenertene mille, e distribuisci il resto all'equipaggio. Prendi nota delle perdite che avete subito. Dopo aver guardato il battello pirata in fiamme sprofondare nel mare, riprendi la rotta sulla carta.

142

Decidi di vederci chiaro, e affondi nell'acqua una lunga pertica. E questo è esattamente il momento che gli Spiriti delle Acque, piccoli esseri anfibi e malefici, scelgono per attaccarti. In verita, le loro principali entrate provengono dal saccheggio delle navi incagliate. Ma in questi ultimi tempi, visto il deplorevole andamento dei loro affari, gli Spiriti delle Acque sono diventati pirati!
I piccoli esseri hanno lunghi denti e orecchie appuntite, sono armati di pugnali di madreperla e di fionde con cui lanciano conchiglie: ora saltano sul ponte e attaccano il tuo equipaggio! Sperano di impadronirsi della nave...

Spiriti delle Acque	Forza globale 30	Vita 30
Tuo equipaggio	Forza globale	Vita

Prima di ogni combattimento stabilisci il punteggio di Attacco del tuo equipaggio contro gli assalitori. I punti di Vita dell'equipaggio sono uguali ai punti di Forza della nave, in quanto ogni marinaio vale 2 punti. Tutti e due i punteggi diminuiscono se si subiscono danni. Attenzione! Le fionde degli Spiriti delle Acque sono armi pericolose. Prima di ogni combattimento, lancia un dado per i tuoi assalitori: se il risultato è 6, uno dei marinai viene ucciso da una conchiglia appuntita scagliata da una fionda!

Se l'equipaggio viene decimato, le spregevoli creature affondano la nave dopo averla saccheggiata: vai al **135**. Se infliggi loro più di 10 punti di danno, gli Spiriti delle Acque battono in ritirata e non ritorneranno più. Avranno troppa paura di te! Annota i punti di Forza perduti dalla tua nave e continua a seguire sulla carta la rotta che ti eri tracciato.

143

Le due navi si avvicinano fino a toccarsi. Da una parte e dall'altra, i marinai emettono delle grida furiose. Scorrerà del sangue! I primi grappini si agganciano al parapetto, gli uomini tirano da tutte le parti per potersi lanciare per primi! Attaccare un battello pirata gridando di gioia non è da tutti! Non volendo essere da meno, ti getti nella mischia.

Ad ogni combattimento, stabilisci prima l'attacco della tua nave contro quello degli avversari. I punti di Vita della tua nave sono uguali ai suoi punti di Forza. Le due cifre diminuiscono contemporaneamente se si subiscono dei danni:

Kihétal	Forza	Vita
Dondelor	Forza 26	Vita 24

Se uno dei due vascelli arriva a 0 punti di Vita e/o di Forza, vuol dire che è stato affondato dal suo avversario. Se il tuo battello è stato affondato, vai al **135**. Se il *Dondelor* è stato

affondato, non puoi saccheggiarlo e riprendi il viaggio senza incidenti.

Nel frattempo, devi anche occuparti degli avversari. Un combattimento comprende uno scontro completo tra te e ciascuno dei tuoi avversari:

Squalo-Tigre	Forza 13	Vita 13
Suo nostromo	Forza 11	Vita 9

Se prima sconfiggi il capitano, i suoi uomini battono in ritirata. Puoi catturare *Dondelor* al **141**.

Se, al contrario, uccidi prima il nostromo, e il capitano è arrivato a 5 punti di Vita o meno, giunge in suo aiuto un altro marinaio contro il quale dovrai combattere.

Se, dopo quattro scontri, nessuno dei tuoi due avversari è morto, il terzo si precipita su di te sperando che tu venga sopraffatto dal numero.

Altro marinaio	Forza 10	Vita 8

Il combattimento termina quando la nave nemica è affondata o quando hai ucciso il capitano.

Al termine del combattimento, potrai andare al **141**.

144

La forza di questo maelstrom è così terribile che ti senti inevitabilmente aspirato verso il centro del vortice. Se la nave soccombe a questa attrazione fatale, ti aspetta la morte! Già due marinai cadono in mare urlando, e vengono afferrati dall'inesorabile spirale! Togli 4 punti di Forza al totale del vascello. Lo scafo subisce terribili pressioni e scricchiola da tutte le parti! Lancia due dadi. Se ottieni 7 o più, vai al **147**. Se ottieni 6 o meno, vai al **135**.

145

Esamini la spregevole creatura anfibia. Potrebbe, lei da sola, aver tramato qualche complotto destinato a farti perdere la nave? È poco probabile! Ma degli sciabordii ripetuti contro lo scafo confermano i tuoi sospetti. Decidi di far luce su questo fatto al **142**.

146

Ascoltando i consigli di prudenza dell'equipaggio, decidi di non correre rischi inutili passando attraverso questo fantasma soprannaturale. Fai sbandare la nave di un quadrato sulla destra o sulla sinistra, a scelta. Se questa manovra ti porta più vicino ad un'isola diversa da quella verso la quale ti dirigevi, e se non hai ancora visitato questa nuova isola, cambia destinazione: fai rotta per l'isola più vicina. Poi continui la tua traversata sulla carta: per questa volta non scoprirai il segreto del fantasma dei mari...

147

La tua fantastica abilità e una buona dose di fortuna ti traggono d'impaccio: il *Kihétal* naviga sul bordo del vortice fatale, per poco non vi sprofonda, ma con un vigoroso colpo di timone riesci a controllare la rotta! Lo scafo della nave, danneggiato dalla violenza delle acque impetuose dovrà essere riparato. Togli 1 punto di Forza alla nave. Il

pericolo è passato e tu continui il viaggio sulla carta, come previsto.

148

Ordini che si spieghino le vele e porti sottovento il timone. La nave corre sull'acqua, fuggendo alla prospettiva di un terribile bagno di sangue. Lancia due dadi: se ottieni 8 o più di 8, riesci a fuggire; continui il viaggio (sul quadrato seguente) come speravi, senza essere più molestato dai pirati, troppo lenti per te. Se ottieni 7 o meno, allora i filibustieri ti raggiungono: lo scontro è inevitabile. Lanciati all'arrembaggio al **143**.

149

Tutto sembra calmo, e almeno per un'ora rimani inutilmente in agguato. Sentendoti un po' stanco, decidi che la tua veglia non serve a niente: i tuoi uomini di guardia saranno più che sufficienti. Ma proprio in quel momento un fruscio felpato, come un rumore di piedi bagnati che scivolano sulla sabbia, ti fa sussultare. Strizzi gli occhi per vedere meglio. Cosa fa l'uomo di guardia? Si è appena accasciato sul ponte, come addormentato! Per non parlare dell'altra vedetta, che si è giustamente intrufolata nella cambusa per bere un po' di arak! Ha scelto proprio il momento giusto! Lasci il tuo posto d'osservazione e procedi lentamente lungo il ponte. Senti degli sciabordii provenienti da poppa...
"Ehilà, marinaio! Svegliati! È questo il modo di fare la guardia?..." chiedi.

Ma quando posi la mano sulla spalla del marinaio, lo vedi rotolare a terra, con un pugnale di madreperla conficcato sotto il cuore! Morto! (Togli 2 punti di Forza alla nave!) Delle ombre furtive corrono sul ponte, lo giureresti, e di nuovo senti quei rumori contro lo scafo! C'è di che diventare matti! All'improvviso, una conchiglia acuminata viene a piantarsi vicino al tuo orecchio, nell'albero di trinchetto! E ancora non si vede nessuno! È troppo, non ce la fai più, e vai al **142**.

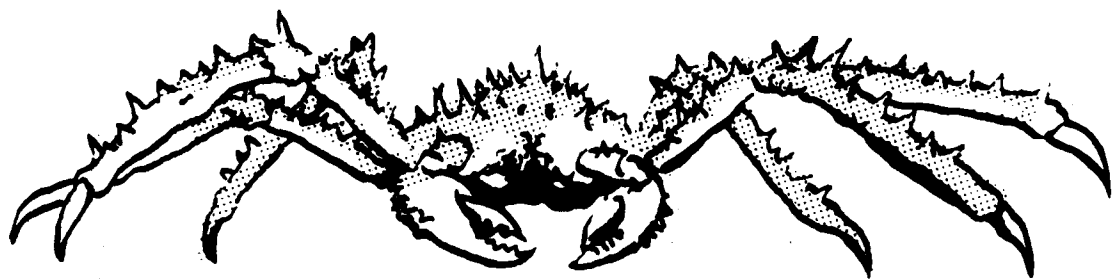
150

Vedi un piccolo punto, lontano sul mare liscio come uno specchio, che diventa sempre più grande avvicinandosi alla tua nave a velocità moderata. In breve è abbastanza vicino da permetterti di individuare una figura: è un uomo, con i capelli legati con un grande foulard blu e nero, e gli abiti scuri cerati per proteggersi dall'umidità. Un sacco piuttosto capiente fluttua ad un metro sopra la sua testa, saldato alla cintura con una cordicella. L'uomo sembra camminare sull'acqua come se fosse in assenza di peso. Alcuni attimi dopo è a portata di voce.
"Ohé, viaggiatore!" lo chiami. "Come riesci a farlo?"
"Chi parla?" chiede, come svegliato da un sogno. "Ah, scusa, non ti avevo visto! Come faccio cosa? Camminare sull'acqua? È molto semplice, una magia di terzo livello, una sciocchezza! Qualsiasi mago di campagna sarebbe in grado di farlo!"
"E per quale motivo percorri i mari?"
"Sono un misantropo" risponde il pellegrino. "I maghi evitano spesso la compagnia dei loro simili, ma in me questo tratto del carattere è portato all'estremo. Ho lasciato il mio paese natale centoquattordici anni fa. Incontro una nave all'anno, e ciò mi basta, perché mi restano ancora molti oceani da percorrere. Fortunatamente mi sono toccate in sorte delle gambe infaticabili, che mi evitano parecchie seccature... (L'uomo si interrompe un attimo e guarda sopra la tua spalla.) Toh, ma lassù hai un Minuscolo! E invisibile per di più! Erano lustri che non ne vedevo. È un tuo amico? Se ti è stato imposto da qualcuno, posso risolverti il problema. Io so di un mago, di cui ho dimenticato il nome... abitava in un vulcano spento... beh, questo tizio aveva l'abitudine di appiccicare queste bestie orrende sulle spalle della gente! Ridicolo, non è vero?"

Se Zip il Minuscolo ti è diventato devoto nel corso di una precedente avventura, ringrazi il mago per la sua proposta ma, gentilmente, rifiuti. Se invece è sempre agli ordini del mago Abraxas, prendi l'occasione al volo. Con una strizzatina d'occhio e un pizzico di polvere rossa, il viaggiatore acquatico fa diventare il piccolo demone tuo complice e amico.
"Perdonami, ma devo lasciarti" dice alla fine lo strano mago. "Ci rivedremo un giorno? Insomma... Non prima di un centinaio d'anni, spero! Arrivederci!"
E riprende a camminare sull'acqua fischiettando, mentre la tua nave segue il suo percorso sulla carta.

L'isola di Cristallo

151

Quando la tua nave arriva in prossimità dell'isola, capisci perché ti era sembrata così luminosa. Alte dune nascondono l'interno, e quindi riesci a distinguere solo la costa, ricoperta non di sabbia ma di una strana materia trasparente. Capisci subito che si tratta di cristallo! Tra i blocchi giganteschi di minerale serpeggia un piccolo sentiero di colore giallo. Come tutta la costa, anche lui è formato da migliaia di cristalli di diverse dimensioni, piccoli come formiche o grandi come uova di piccione.
I raggi del sole si riflettono all'infinito sulle innumerevoli sfaccettature, costringendoti a socchiudere gli occhi. Alcune lacrime involontarie ti brillano sotto le palpebre. Ti rendi conto che qui non saresti in possesso di tutte le tue facoltà, e speri vivamente di non dover combattere qualche nemico abituato a questo terribile riverbero.
Malgrado ciò, lasciando il comando della nave al nostromo, sbarchi da solo e avanzi sul sentiero di cristallo giallo. Sulla tua spalla, il Minuscolo freme per l'eccitazione. Per tutto il tempo in cui resterai sull'isola di Cristallo, togli 1 punto di Abilità al tuo totale. Vai al **206**.

152

Afferri la palla di cristallo e la fai scivolare nel sacco. Ti permetterà, per una volta sola, di determinare il luogo esatto in cui si trova una persona che cerchi. Annotala sul tuo Registro d'Equipaggiamento. Per ora non ti serve a molto, ma non si sa mai... Vai al **169**.

153

Riesci ad evitare per un pelo il braccio della giovane donna, ma la sua collera è tale che ritorna subito all'assalto. Non potrai usare la scimitarra in quanto non hai il tempo di sguainarla. Finisci dunque il combattimento a mani nude. Ogni volta che perdi uno scontro, lancia un dado. Se ottieni 1 o 2, vai al **167**. Nel caso contrario, continua il combattimento normalmente; se alla fine vinci, vai al **202**.

154

Avanzando in mezzo ai folletti afferri il pezzo di cristallo, che per te non pesa quasi nulla. Passato il primo momento di stupore, i piccoli esseri capiscono che cerchi di aiutarli e, a gesti, ti indicano dove deporre il tuo fardello. Fortunatamente, essendo parte di una scultura appena iniziata, non ti è difficile metterlo a posto.
"Per il gigante: hip hip hip!" grida uno dei folletti.
"Urrà!" esclamano gli altri in coro.
Ora che ti sei guadagnato la loro fiducia, pensi che ti sarà facile domandar loro alcune informazioni sull'isola ed i suoi abitanti. Ti prepari a porre la prima domanda quando noti che una scultura vicina rischia di crollare. È circondata da numerosi folletti che, occupati come sono a guardarti, non si accorgono di nulla: quei poveretti rischiano di rimanere uccisi!
Decidi di non muoverti, ritenendo che la sorte di pochi insulsi folletti non ti riguarda? Vai al **160**.
Oppure preferisci cercare di impedire il crollo della scultura? Vai al **175**.

155

A causa del dolore lasci andare i frammenti di cristallo. Comunque per fortuna, grazie al tuo intervento, i folletti hanno avuto il tempo di allontanarsi e nessuno è morto. Afferri la scheggia di cristallo che ti si è conficcata nel palmo e ti giri verso i piccoli uomini. Vai al **204**.

156

Quando le tue dita si stanno per chiudere sulla chiave, Darke apre improvvisamente gli occhi! L'effetto del sonnifero deve essere svanito. Vedendoti la giovane donna si raddrizza di scatto, con gli occhi che le brillano di rabbia. "Così tu sei come gli altri!" esclama. "Volevi sapere perché non mi tolgo mai questo guanto? Guarda!"
Strappa letteralmente il guanto di seta nera, rivelando un braccio senza cicatrici ma fatto dello stesso cristallo traslucido delle statue.
"Non ho mentito del tutto" continua. "Ma a mio marito non è bastato lacerarmi il braccio: me l'ha tagliato! Ho pregato perché la morte mi liberasse da queste sofferenze. Gli dei, mossi a pietà, mi hanno dato un altro braccio, e con esso il mezzo per vendicarmi! Infatti quel porco, e tutti gli altri uomini che hanno voluto farmi del male, hanno pagato per la loro malvagità. E tu li raggiungerai nella stanza buia!"
Troppo sbalordito per estrarre la scimitarra, la vedi gettarsi su di te per colpirti con il braccio di cristallo. Alla fine reagisci, tentando di parare il colpo.
Ricordati che a mani nude devi sottrarre 3 punti dalla tua Forza d'Attacco.

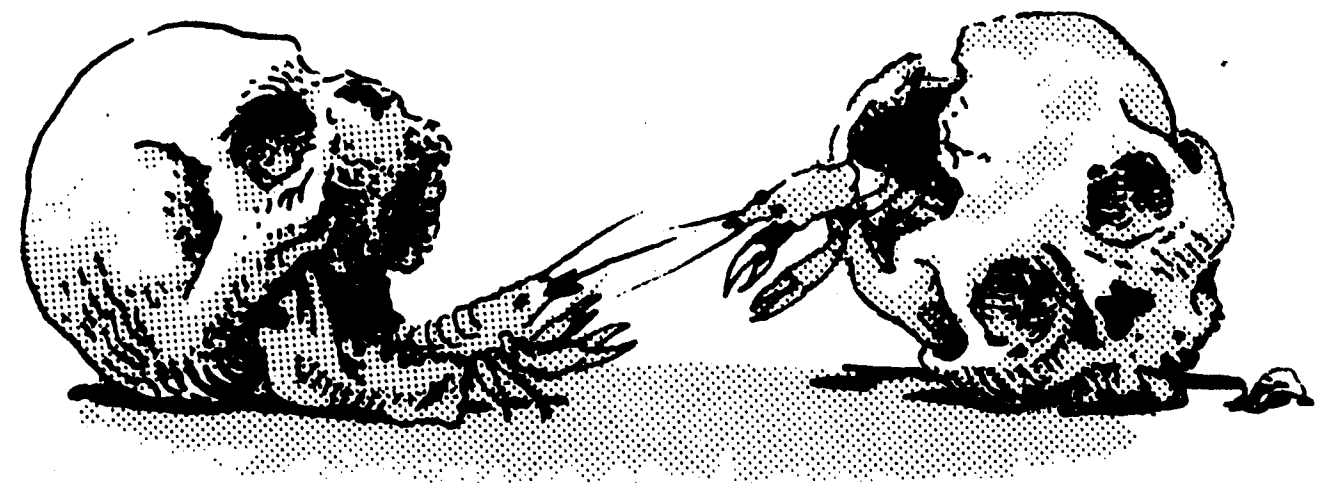
Darke	Forza 13	Vita 10

Se vinci il primo scontro, vai al **153**.
Se lo perdi, vai al **166**.

157

Quando arrivi sopra il medaglione, lasci con una mano la presa per poterlo afferrare. Ahimè! Hai sopravvalutato le tue forze. Il braccio destro, da solo, non riesce a reggere tutto il tuo peso; emettendo un grido angosciato, cadi sul piedistallo d'ambra che si mette a traballare. Il pavimento si spacca sotto il colpo come una gigantesca tela di ragno. Afferri il pezzo di medaglione e ti metti a correre verso la porta della sala, ma è già troppo tardi. Il pavimento ti si apre sotto i piedi e affondi nel magma incandescente che la sua superficie cristallina ricopriva. Non hai neanche il tempo di urlare: il calore ti uccide all'istante!

158

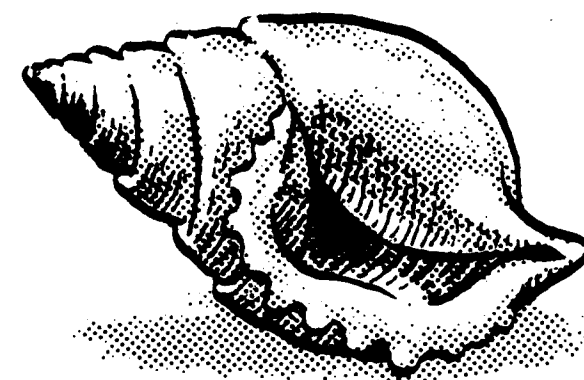
L'ultimo morto vivente si accascia ai tuoi piedi, ma ormai il palazzo sta per crollare. Senza perdere tempo ti lanci verso la grande porta. Hai versato del sonnifero nel bicchiere di Darke? Se sì, vai al **186**. Altrimenti, vai al **180**.

159

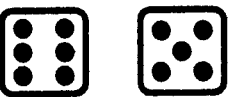
Constati una volta di più lo straordinario potere dei braccialetti. Se li avessi avuti nel corso delle precedenti avventure, sicuramente non saresti andato così vicino alla morte. Ripromettendoti di usarli d'ora in avanti ogni volta che se ne presenterà l'occasione, riprendi il cammino verso il palazzo. Vai al **188**.

160

La scultura di cristallo crolla di colpo, seppellendo molti folletti. Altri vengono intrappolati sotto le macerie, e le loro grida di dolore ti ricordano quelle dei topi presi in trappola.
"È colpa del gigante!" grida ad un tratto uno dei piccoli esseri. "L'ho visto soffiare verso la scultura!"
"Ma è falso!" incominci. "Io non..."
"All'attacco!" esclama uno di loro.
Con tua grande sorpresa, tutti sguainano lo spillo che portano alla cintura a mo' di spada e si gettano su di te. Minuscoli ma molto numerosi, eccoli pronti a vendicarsi! Non ci pensi neppure a estrarre la scimitarra, e ti difendi a colpi di piede. Alcuni folletti vengono proiettati all'indietro, altri rimangono schiacciati sotto i tuoi talloni, ma la maggior parte è troppo rapida perché tu possa colpirla. Ti si appendono agli abiti e si fanno scala per raggiungerti. Le punture che ti infliggono ti fanno bruciare le caviglie e i polpacci. Perdi 2 punti di Vita. Contrariato dalla stupidità di questo combattimento, scuoti con violenza le gambe per far cadere i folletti che vi si aggrappano, poi ti allontani correndo. Con tuo grande sollievo, non si lanciano all'inseguimento. Maledicendo questi piccoli esseri e il loro temperamento bellicoso, riprendi il cammino verso il palazzo. Vai al **194**.

161

Raggiungi i folletti e ti rannicchi per parlare con loro.
"Buongiorno" dici sorridendo. "Cosa ci fate qui?"
Non ti sembra di essere stato scortese, eppure al suono della tua voce i folletti si sono immobilizzati. O almeno quasi tutti: uno di loro, dal viso rovinato e contornato da una larga barba nera, si gira verso di te:
"Scolpiamo!" dice con voce forte (per lui). "Forse non si vede?"
"Sì" rispondi offeso. "Volevo semplicemente sapere..."
"Ciò non ti riguarda! Continua per la tua strada! Non amiamo proprio i giganti!"
E senza più occuparsi di te, ritorna al suo lavoro, imitato dai compagni. Attaccherai i folletti per insegnar loro l'educazione (vai al **211**) o ti accontenterai di manifestare il tuo malcontento distruggendo una delle loro costruzioni (vai al **178**)? Oppure, magnanimo, preferisci lasciarli al loro lavoro e continuare il cammino per il palazzo? Allora vai al **194**.

162

Stai per riprendere il cammino verso il palazzo, quando all'improvviso si presenta un nuovo problema. I braccialetti hanno fatto il loro dovere, ma evidentemente sono stati fabbricati da un mago dai poteri limitati: ora sembrano aver esaurito tutte le loro risorse! Ciò basterebbe a deprimerti, ma c'è di peggio. I braccialetti si sono ormai saldati l'uno all'altro, come se un fabbro favoloso li avesse fusi e poi risolidificati in una frazione di secondo. Quando cerchi di toglierli, constati con orrore che ti serrano i polsi come delle manette sprovviste di serratura.
Lanci una colorita imprecazione e fai dietrofront per ritornare alla nave, dove i tuoi riusciranno sicuramente a liberarti. Ma, irritato come sei, non guardi dove posi i piedi. Perdi l'equilibrio e cadi con la testa sulla superficie del fiume, che va in pezzi. Eccoti immerso in una pozza stagnante di cristalli liquidi a temperatura glaciale! A causa di quei dannati braccialetti non riesci a nuotare, e ti

senti affondare lentamente. Insieme al dolore, ti invade un sentimento di impotenza e capisci che non scoprirai mai il tesoro. La tua avventura finisce qui!

163

Quando ritieni di aver atteso abbastanza esci dalla camera in punta di piedi, stando attento a non far vibrare il cristallo. Ora devi prendere una decisione. Se vuoi rubare la chiave della stanza buia dal collo della giovane donna, vai al **199**. Se preferisci impadronirti subito del pezzo di medaglione, vai al **169**.

164

La mattina dopo vieni svegliato dalla luce del sole. Questa notte tranquilla ti permette di riprendere 2 punti di Vita. Ti rivesti in fretta e scendi le scale di limpido cristallo fino alla sala del banchetto dove Darke ti sta già aspettando. Dividete una deliziosa colazione, poi la giovane donna ti domanda se sei pronto a posare per lei. Una volta nel suo studio, ti metti nella posa che ti indica, con la mano sotto il mento e gli occhi che guardano lontano. Prende allora da un mobile basso una strana lama, brillante, che sembra vibrare mentre comincia a lavorare il grosso blocco di cristallo sistemato al centro della stanza. Noti che Darke porta ancora sul braccio destro lo stesso guanto di seta nera del giorno prima.
"Non lo togli mai?" domandi per curiosità.
"No".
"Perché?"
"È un altro dei miei segreti, Jemsdynn" risponde con un breve sorriso. "Ma questo voglio confidartelo. Un tempo, sono stata la moglie di un uomo crudele, grande amante di sculture. Mi costringeva a fargli il ritratto, sempre, senza mai essere soddisfatto del risultato. Un giorno, decidendo che non ne sarei mai stata capace, mi ha punita frustando-

mi il braccio con il quale scolpisco. Le ferite sono guarite, ma le cicatrici sono rimaste. Il guanto serve a mascherarle.
"Avresti dovuto ucciderlo!" esclami.
"Chi ti dice che non l'abbia fatto?" risponde tranquillamente Darke, con un sorriso.
Non osando più interrogarla su questo argomento, ti accontenti di guardarla mentre lavora. La sua abilità è davvero stupefacente, poiché, quando il giorno finisce, finisce anche la sua opera: hai l'impressione di contemplare il tuo fratello gemello. Non rimpiangi di certo questa inazione forzata.
"Finiremo domani" dichiara Darke riponendo il suo attrezzo. Devi essere stanco, andiamo a ristorarci".
Accompagni la giovane donna fino alla sala da pranzo dove sono stati preparati, come il giorno prima, i piatti più raffinati.
"Vado a rinfrescarmi un po'" si scusa Darke. "Mentre aspetti che ritorni riempi due coppe di vino. Brinderemo al nostro incontro".
Quando esce, capisci che è arrivato il momento di agire. Se vuoi versare del sonnifero nella coppa di Darke, vai al **192**. Se preferisci aspettare la notte per rubare il medaglione senza addormentare la giovane, vai al **197**.

165

Ignorando i pezzi di cristallo che ti stanno cadendo attorno, ti metti a correre a gambe levate verso l'uscita del palazzo. Mentre oltrepassi la porta senti la gigantesca costruzione crollare dietro di te, ma tuttavia non rallenti. I blocchi di cristallo, cadendo, vanno in mille pezzi, e i loro frammenti schizzano in tutte le direzioni. Ben presto, ansimante e sfinito, raggiungi il fiume che avevi attraversato al tuo arrivo sull'isola, e finalmente ti fermi a riprendere fiato. In lontananza, le macerie del palazzo di cristal-

lo sembrano agitate da sussulti soprannaturali. Non hai il pezzo di medaglione, questo è vero, ma almeno sei vivo. Se hai addomesticato il Minuscolo, vai al **213**. Altrimenti, via al **171**.

166

Sei troppo sorpreso per opporre una difesa efficace all'assalto della giovane. Emetti un urlo di dolore quando lei ti affonda le unghie affilate nel braccio, un urlo che presto ti si gela sulle labbra.
Non smetterai mai più di urlare: ma le tue corde vocali sono di cristallo, come d'altronde tutto il resto del corpo. La tua avventura finisce qui!

167

Malgrado tutti i tuoi sforzi per allontanare il braccio di cristallo dal tuo viso, le unghie lucenti ti hanno lacerato la guancia! Il grido che emetti è di breve durata. Darke ti ha appena tramutato in statua di cristallo, e la tua avventura finisce qui.

168

Darke non emette neanche un sospiro quando le stacchi la chiave dal collo delicato. Questo significa che il tuo sonnifero aveva conservato tutta la sua efficacia. Spegnendo dolcemente la candela con un soffio, dai un ultimo sguardo alla giovane donna ed esci dalla stanza. Vai al **209**.

169

Arrivi subito davanti alla porta della stanza che nasconde il frammento di medaglione. La apri senza difficoltà e ti trovi di nuovo davanti all'oggetto dei tuoi desideri, posato su un piedestallo d'ambra. Ma quando stai per entrare nella sala, un dubbio ti assale. Di certo non credi alla leggenda secondo la quale gli dei polverizzano coloro che si intrufolano nella stanza. Tuttavia i racconti mitologici contengono spesso una parte di verità, e al posto degli dei potrebbero benissimo esserci delle trappole magiche! Entrare nella stanza senza precauzioni sarebbe un suicidio. Allora ti vengono in mente parecchie idee: le tue avventure ti hanno insegnato ad analizzare rapidamente un problema, soprattutto quando c'è un tesoro in ballo! Nel tuo sacco c'è una boccetta d'olio. Spandendo il liquido sul pavimento e allungandoti su una tavola, potresti scivolare tranquillamente raso terra fino al piedistallo. Se questa possibilità ti tenta, vai al **201**. Se preferisci esaminare un'altra soluzione, vai al **172**.

170

Scendi velocemente fino alla sala da pranzo e ti guardi attorno attentamente. Una pesante coppa colma di frutti esotici ti sembra l'ideale per l'uso che ne devi fare. La vuoti del contenuto e ritorni all'entrata della stanza. Senza esitare, getti la coppa alla base del piedistallo. Un rumore di cristallo andato in frantumi risponde alle tue domande. Il pavimento si è spaccato sotto il colpo, come una gigantesca tela di ragno argentata. C'è da scommettere che non

avrebbe sopportato il tuo peso. Rinunciando alla tua idea, preferisci recuperare il medaglione in un altro modo. Vai al **172**.

171

Sempre appollaiato sulla tua spalla, l'animale non apprezza che tu sia fuggito a mani vuote. Ti arrotola la coda attorno al collo e stringe: per quanti sforzi tu faccia, non riesci a liberartene! Ti piacerebbe spiegare al piccolo animale che una volta morto non sarai di alcuna utilità al suo padrone; ma non lo puoi fare, perché il Minuscolo non perdona il tuo fallimento. Al contrario, ti stringe sempre più forte, e tu incominci a soffocare. Muori pensando che forse un giorno delle mandragole di cristallo cresceranno in questo luogo. Così si conclude la tua esistenza avventurosa...

172

Il soffitto a volta della sala non è troppo alto. Se tu riuscissi ad appenderti lassù, potresti raggiungere il medaglione dall'alto. In ogni caso capisci che ciò presenterebbe meno rischi che non un avvicinamento da terra. Forse potresti costruire una piccola impalcatura per arrivare fino al medaglione? Ma l'unico materiale a tua disposizione è il cristallo: non riuscirai mai a raccoglierne a sufficienza per raggiungere il tuo scopo. All'improvviso ripensi agli abili folletti che hai notato davanti al palazzo. Loro sì che sarebbero capaci di compiere una simile impresa. Ultima soluzione: sciogliertì il turbante e servirtene come un lazo per prendere il medaglione. Anche se sei abbastanza dota-

to per questi giochi di abilità, tuttavia non hai mai tentato un tiro simile a tanta distanza dal bersaglio.
Se possiedi dei guanti d'aderenza e desideri usarli, vai al **205**. Se i folletti ti devono un favore e tu desideri domandarglielo, vai al **184**. Se preferisci usare il turbante, vai al **196**.

173

Pensi di aver attraversato senza incidenti il ponte di cristallo, ma ti accorgi all'improvviso di essere caduto nella trappola che ti ha teso l'autore di questo libro: è assolutamente impossibile usare più di tre volte i braccialetti!
Quindi hai barato, e dovresti vergognartene. La tua punizione sarà semplice: riprendi l'avventura dall'inizio perché sei appena stato polverizzato da una folgorante scarica di energia psichica.

174

Il cristallo sul quale hai appena appoggiato il piede doveva essere molto scivoloso, o leggermente sconnesso. Non potresti dirlo con certezza, ma poco importa: il piede ti slitta comunque, e ti senti cadere nel vuoto! Sbattendo vigorosamente le braccia, dai un violento colpo di reni per riprendere l'equilibrio, ma è tutto inutile. Dopo un infruttuoso tentativo di avvicinarti al ponte, piombi sulla superficie del fiume che, come temevi, va in mille pezzi. Senti dei pezzi di cristallo che ti si conficcano profondamente nella carne! Altri solamente ti sfiorano, striandoti il corpo di sfregi sanguinanti. Ti ritrovi immerso in una pozza stagnante di cristalli liquidi a temperatura glaciale. Potrebbero anche solidificarsi attorno a te, e quindi ti affretti a raggiungere la riva. Una volta fuori pericolo, controlli le ferite e passi un bel po' di tempo ad estrarre le schegge che ti si sono conficcate nel corpo. Lancia un dado. Sottrai il risultato ottenuto dal numero dei tuoi punti di Vita. Dopo

esserti riposato, cerchi di dimenticare questo spiacevole incidente e riprendi il cammino verso il palazzo.
Vai al **188**.

175

Facendo un passo in avanti, afferri senza grandi difficoltà i pezzi di cristallo che cominciano già a cadere, ma una punta acuminata ti si conficca nel palmo. Gridi di dolore. Se il tuo totale di Abilità è almeno uguale a 7, vai al **155**. Se è 6 o meno, vai al **187**.

176

Non hai osservato bene il posto dove hai messo il piede? Uno dei cristalli era sconnesso? Non lo sai proprio. Tuttavia ciò non impedisce ai tuoi piedi di scivolare, e di trascinarti verso sinistra. Agiti freneticamente le braccia per non cadere, ma la caduta ti sembra inevitabile. Fortunatamente, con un vigoroso colpo di reni, riesci a ritrovare l'equilibrio. Piegato in due, lasci che il tuo cuore riprenda il ritmo normale prima di continuare la traversata. Raddoppi le precauzioni e arrivi sull'altra riva. Senza più aspettare, ti metti in cammino verso il palazzo. Vai al **188**.

177

Facendoti strada lungo gli innumerevoli corridoi del palazzo, Darke ti parla con la sua voce dolce, che un po' incanta. Ben presto rinunci ad imprimerti nella mente la pianta di questo labirinto. Avresti bisogno di una carta per riuscire ad orientarti, ma per ora non hai la possibilità di tracciarla. Per di più, tutti questi luoghi non ti interessano

veramente. Le sale che attraversi sono ravvivate da splendide tappezzerie e da mobili preziosi, traboccano d'oro e di pietre preziose, ma tu da solo potresti portarne via solo una piccolissima parte. Ad ogni modo, non sei sbarcato su quest'isola per cercare il solito tesoro. La continua presenza del Minuscolo sulla tua spalla te lo ricorda molto bene. In quasi tutte le stanze si trovano quelle statue di cristallo che avevi già notato, forse quasi un centinaio.
"Vivo qui da anni" spiega Darke rispondendo alle tue domande. "E scolpisco in fretta. Solo questo mi procura ancora qualche gioia".
Questa dichiarazione, da parte di una donna così bella, ti sorprende. Quelle che di solito incontri tu pensano solo ai piaceri dell'amore e all'oro... Devi avere l'aria veramente stupita, perché Darke si mette a ridere leggermente.
"Leggo nel tuo sguardo, Jemsdynn!" esclama. "Ma vedi, questa vita di solitudine mi piace. L'amore mi ha fatto soffrire troppo perché ora ne provi nostalgia".
"Sei molto giovane per parlare così" osservi.
"La giovinezza è una cosa relativa... Sono giovane e vecchia allo stesso tempo".
Chiacchierando, arrivi davanti alla porta di una stanza buia. Stanco di parlare per enigmi, chiedi alla giovane che cosa ci sia nella stanza.
"Non te lo dirò, viaggiatore" ti risponde. "Sappi soltanto che questa stanza contiene i miei ricordi. È chiusa a chiave e ti prego di non cercare di aprirla. (Darke ti mostra la piccola chiave che tiene appesa al collo.) Suppongo che non oseresti aggredirmi per prenderla" ti dice civettando. "Una donna ha pure il diritto di avere i suoi piccoli segreti".
Ti mostri d'accordo facendole un sorriso, ma cerchi di mascherare i sentimenti contraddittori che Darke e il suo palazzo ti ispirano. Che sorprese ti riserverà ancora? Vai al **198**.

178

Lanci verso i folletti una sonora ingiuria e dai un calcio alla scultura di cristallo più vicina. Questa va in frantumi, proiettando sui folletti piccole particelle taglienti.
"All'attacco!" esclama uno di essi.
Con tua grande sorpresa, tutti sfoderano lo spillo che portano alla cintura a mo' di spada e si avventano su di te. Piccolissimi ma molto numerosi, eccoli decisi a vendicarsi! Non ci pensi neppure a sguainare la scimitarra, e ti difendi a colpi di piede. Alcuni folletti vengono sbalzati all'indietro, altri rimangono schiacciati sotto i tuoi talloni, ma la maggior parte è troppo veloce perché tu riesca a colpirla. Si attaccano ai tuoi vestiti e si fanno scala per arrampicarsi. Le punture che ti infliggono ti fanno bruciare le caviglie e i polpacci. Perdi 2 punti di Vita. Indispettito dalla stupidità di questo combattimento, scuoti con violenza le gambe per far cadere i folletti che ci sono attaccati, poi ti allontani correndo. Con tuo grande sollievo, non ti seguono. Maledicendo i piccoli esseri e la loro indole bellicosa, riprendi la strada per il palazzo. Vai al **194**.

179

Il lazo cade attorno al frammento di medaglione, proprio dove volevi. Trattenendo la voglia che hai di tirarlo verso di te senza aspettare, stringi lentamente il nodo scorsoio. Quando sei assolutamente certo d'aver afferrato l'oggetto, dai un secco strattone alla striscia di stoffa. E finalmente il frammento di medaglione è nelle tue mani! Ce l'hai fatta! Vai al **203**.

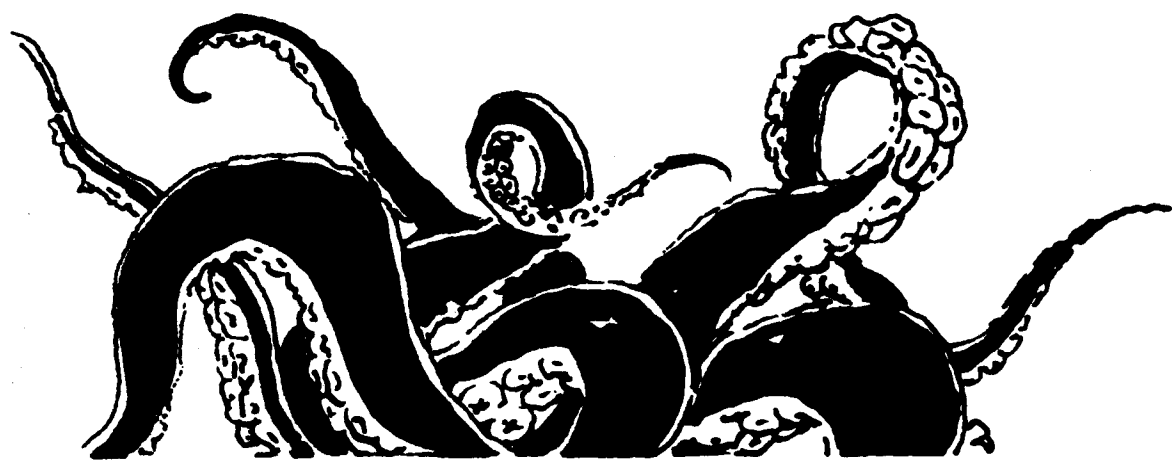
180

"Jemsdynn! Anche tu sei un ladro!"
La voce di Darke schiocca come un colpo di frusta. Avevi dimenticato la sua presenza, ma eccola che esce dalla sua stanza e avanza verso di te senza preoccuparsi del palazzo

che le sta crollando attorno. Nei suoi occhi si leggono collera e delusione. In coscienza non puoi rimproverarla di avercela con te, ma non è il momento adatto per i sentimenti.
"Devi sapere ancora qualcosa a proposito del mio braccio" dice impetuosamente, strappandosi il guanto di seta nera. "A mio marito non è bastato deturparmi il braccio: me l'ha tagliato! Gli dei, spinti da pietà, me ne hanno dato un altro, e con esso anche il mezzo per vendicarmi! E infatti quel porco, e tutti gli altri uomini che hanno voluto farmi del male, alla fine hanno pagato".
Rimani stupito alla vista del braccio di Darke, fatto dello stesso cristallo delle statue. Lei ti indica le creature che giacciono ai tuoi piedi.
"Li vedi i miei antichi modelli? Tutti ladri venuti qui prima di te! Tu farai la stessa fine! Se ti graffio con le mie unghie verrai trasformato in cristallo..."
Darke si prepara a balzare su di te, con gli occhi colmi di lacrime. Attorno a voi, enormi blocchi di cristallo cadono producendo un fragore assordante.
Vuoi restare e combattere Darke? Vai al **185**.
Preferisci fuggire fintanto che il palazzo è ancora in piedi? Vai al **186**.

181

Ti precipiti nella sala per i ricevimenti, e liberi un lungo vassoio d'argento dai cibi che vi sono posati sopra. Ritorni nella sala del medaglione e posi dolcemente il vassoio sull'olio versato. Poi ti distendi a pancia in giù sulla piastra di metallo. Con spinte successive cominci ad avanzare verso il tanto desiderato medaglione. Per i primi tre metri tutto va bene; ma all'improvviso, come avevi temuto, il pavimento comincia ad aprirsi. Lo senti cedere sotto il tuo peso! Ti affretti a serpeggiare in senso inverso per uscire dalla stanza, prima che accada l'inevitabile, ma è

già troppo tardi. Il suolo si spacca e cadi nel magma incandescente che ribolle là sotto. Non hai neanche il tempo di urlare, perché il calore ti uccide all'istante. La tua avventura finisce qui.

182

Avanzi con prudenza sul ponte, provando la sua solidità con la punta del piede prima di appoggiarti con tutto il peso. Sembra abbastanza resistente; però la sua superficie accidentata non permette un'andatura disinvolta. I piedi ti slittano spesso, rischiando di farti perdere l'equilibrio. Ora capisci cosa deve provare un equilibrista quando cammina sul filo! Lancia due dadi e aggiungi al risultato il tuo totale di Abilità. Se ottieni 18 o meno, vai al **176**. Se ottieni 19 o più, vai al **174**.

183

Il capo dei folletti ha forse un po' sopravvalutato le sue doti di costruttore? Non sei neanche a metà strada, quando la scala di fortuna inizia ad oscillare sotto il tuo peso, poi si disintegra letteralmente in mille pezzi. Atterri pesantemente sul pavimento di cristallo, che va in frantumi facendoti affondare nel magma incandescente che si trova lì sotto. Non urli neanche, perché il calore ti uccide in meno di un secondo. Se non l'avevi ancora capito, la tua avventura finisce qui!

184

Esci a passi felpati dal palazzo e ritorni nel luogo in cui avevi incontrato i folletti, sperando di trovarli ancora là. Per fortuna questo piccolo popolo sembra veramente infaticabile: ora sono occupati a far festa per rimettersi della dura giornata. Quello che aveva parlato con te, vedendoti, ti si avvicina.

"Buonasera, gigante!" Ti saluta con una conchiglia piena d'alcool in una mano e un minuscolo sigaro conico nell'altra. "La tua visita ci fa grande piacere".

Spieghi velocemente la natura del tuo problema. Il folletto scuote il capo più volte e dichiara:

"Dovremmo essere in grado di fare questo lavoro! Avviamoci!"

Assisti allora al trasferimento di un vero e proprio formicaio. Una serie di fischi striduli emessi dal capo basta per far accorrere numerose centinaia di folletti. Prendono velocemente il sentiero che porta al palazzo, portando ognuno un piccolo frammento di cristallo e un minuscolo attrezzo. I folletti, in fila indiana, entrano nel palazzo e ti seguono fino alla sala del medaglione, trattenendo esclamazioni di sorpresa alla vista del magnifico edificio. Una volta arrivati alla meta, si mettono all'opera con accanimento. Mettono insieme i pezzi di cristallo con abilità demoniaca, costruendo una specie di scala obliqua la cui estremità quasi tocca il piedistallo.

"Siete sicuri che sopporterà il mio peso?" chiedi con un'ombra di inquietudine nella voce.

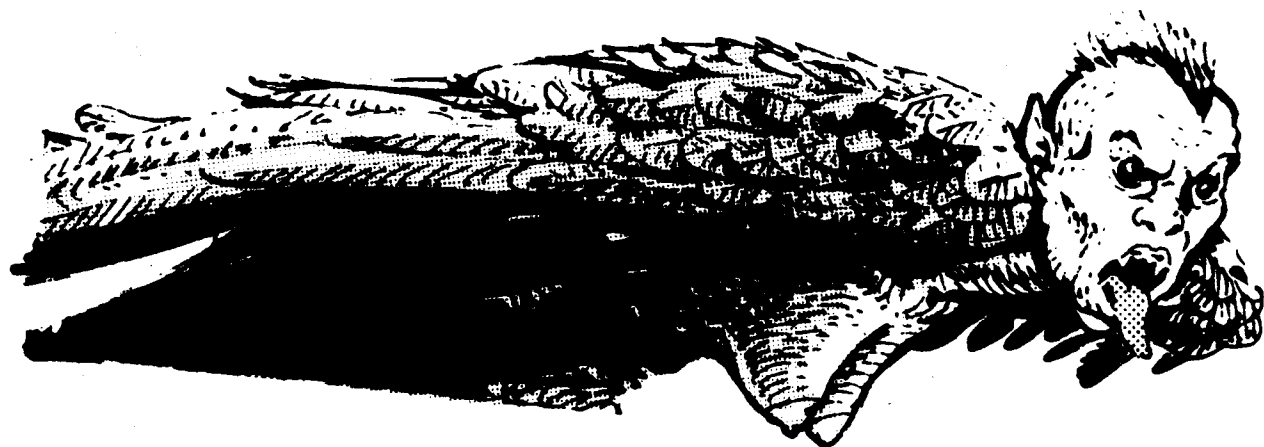
"Non temere, gigante" risponde il capo dei folletti, molto sicuro di sé. "Siamo i migliori architetti del mondo!"

Vorresti essere fiducioso quanto lui! Alla fine prendi un respiro profondo e cominci a salire la delicata impalcatura. Lancia due dadi. Se ottieni 2 o 3, vai al **183**. Se ottieni 4 o più, vai al **195**.

185

Brandendo la scimitarra, ti prepari a sostenere l'assalto della giovane donna disarmata. Le sue unghie di cristallo si tendono già verso il tuo viso.

Darke	Forza 13	Vita 10

Ogni volta che perdi uno scontro lancia un dado. Se il risultato è 1 o 2, vai al **167**. Se ottieni un altro risultato, continua il combattimento normalmente. Se vinci il combattimento, vai al **214**.

186

Con un salto disperato varchi la porta del palazzo, superandola proprio nel momento in cui la volta crolla, subito seguita dal resto della gigantesca costruzione. Non rallenti l'andatura e arrivi al fiume che avevi attraversato quando eri giunto sull'isola. Là, finalmente, riprendi fiato. Il palazzo, in lontananza, è solo un mucchio di cristallo frantumato sotto il quale giace il corpo di Darke. Dei sussulti soprannaturali sembrano agitare ancora quel cumulo di macerie...
Ti dispiace un po' di aver provocato questo disastro, ma era necessario! Con calma, ti rimetti in cammino verso la nave, dove vieni accolto con entusiasmo dai tuoi uomini. Il nostromo ti stringe calorosamente la mano e si congratula con te: sei riuscito ad impadronirti del frammento di medaglione.
Se possiedi i tre pezzi del medaglione, vai al **307**.
Altrimenti, vai al **130** e consulta la carta.

187

Sprezzante del dolore, continui a stringere la mano e non fai cadere i pezzi di cristallo. Anzi, li rimetti delicatamente al loro posto. Il risultato forse non è bello come prima, ma almeno non c'è più il rischio di un crollo. Strappi la piccola scheggia di cristallo che ti si era conficcata nel palmo. Questa puntura, anche se dolorosa, rimarrà senza conseguenze. Senza più pensarci, ti giri nuovamente verso i folletti. Vai al **204**.

188

Il sentiero di cristallo giallo sembra portare proprio fino al palazzo. Non riesci a concepire l'esistenza di esseri umani su quest'isola: come sopravvivono, e come si procurano il cibo? Man mano che avanzi il palazzo ti sembra più grande, più imponente. Costruito all'orientale, assomiglia un po' ad una moschea senza i minareti. Sui muri ci sono sculture oniriche: doccioni contorti stanno accanto ad angeli alati o a ninfe svestite. Poiché è tutto di cristallo traslucido, potresti distinguerne i dettagli interni se non ci fossero numerosi tramezzi che disturbano lo sguardo, riflettendo i raggi accecanti del sole. È un vero e proprio caleidoscopio, al centro del quale credi di scorgere una zona nera impenetrabile.
Affascinato da questa costruzione, ti accorgi che ci sono dei folletti indaffarati solo quando arrivi loro vicino. Questi piccoli personaggi, alti all'incirca dieci centimetri, vestiti con abiti variopinti e berretti a pois, non smettono di chiacchierare. Sono circa una cinquantina, parlano in continuazione e si interrompono solo per bere dei grandi

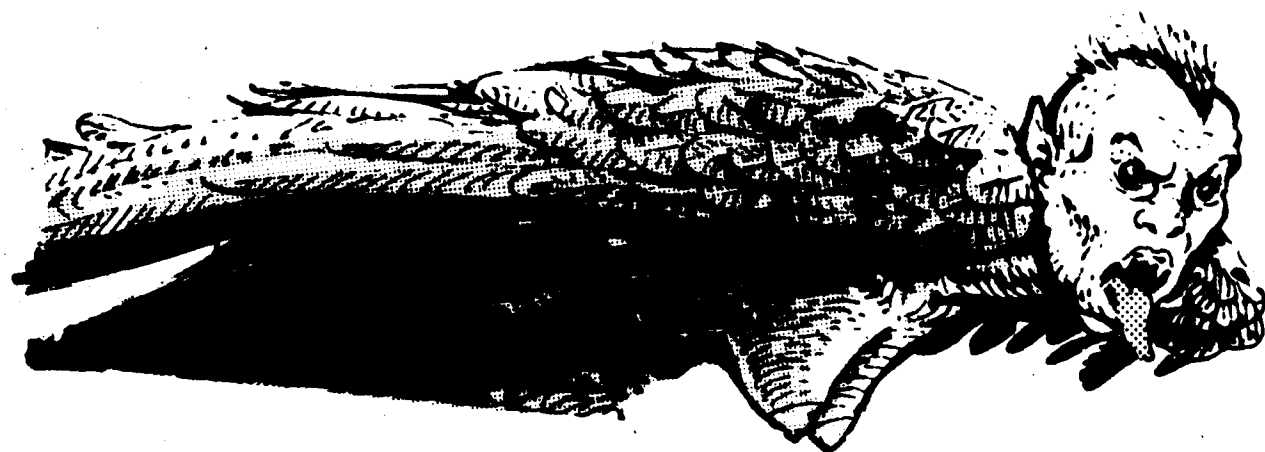
188 - *I folletti sono intenti alla costruzione di sculture astratte.*

sorsi di un liquido ambrato contenuto in minuscoli bicchierini. Ci vorrebbe una decina di questi recipienti per calmare la sete di un uomo di dimensioni normali!
Dopo un primo attimo di diffidenza, ti accorgi che non ce l'hanno con te. In effetti, non ti badano neanche. Tutta la loro energia è concentrata nella costruzione di sculture astratte. Raccolgono piccoli blocchi di cristalli informi e li fanno stare assieme usando soltanto un perfetto senso dell'equilibrio. Curve e angoli, spirali e volute, si uniscono per creare dei motivi fantastici il cui simbolismo ti sfugge. Vedi alcuni folletti che cercano di sollevare un blocco di cristallo che per loro è gigantesco: sessanta centimetri di lunghezza per un diametro di quindici centimetri. Malgrado tutti i loro sforzi, non riescono a spostarlo. Cosa farai?
Ti dirigi direttamente verso il palazzo? Vai al **194**.
Rivolgi la parola ai folletti per chiedere loro chi sono? Vai al **161**.
Aiuti i folletti a sollevare il blocco di cristallo? Vai al **154**.

189

Il lazo vola dritto verso la sua destinazione, e atterra proprio dove volevi: attorno al pezzo di medaglione. Senza aspettare, dai uno strattone per tirare a te la presa. Ma ahimè, la fretta è spesso cattiva consigliera. Il medaglione, essendo agganciato male, scivola e cade a terra. Subito si sente un tremendo frastuono, e tutti i muri del palazzo cominciano a spaccarsi. Sicuramente non si tratta della collera degli dei, ma comunque sia hai scatenato qualcosa di altrettanto spiacevole. Il palazzo crolla! Blocchi di cristallo ti cadono tutto attorno, e si schiantano ai tuoi piedi proiettando schegge acuminate in tutte le direzioni. Lancia due dadi. Se il risultato è inferiore o uguale a 7, vai al **208**. Se è superiore o uguale a 8, vai al **165**.

190

Benedici la fortuna che ti ha fatto scoprire i due braccialetti dorati, e li batti uno contro l'altro. Ne scaturisce una piccola scintilla e il miracolo si compie! Un attimo fa il fiume e il ponte si trovavano davanti a te. Ma ora eccoli dietro! Quante volte hai usato i braccialetti da quando hai lasciato l'isola dei Teschi?
Una volta? Vai al **193**.
Due? Vai al **159**.
Tre? Vai al **162**.
Quattro? Vai al **173**.

191

Rimasto solo nella stanza, frughi nel sacco alla ricerca di una boccetta che una volta avevi cucito nella fodera: contiene un potente sonnifero comprato da un mercante di Baghdad. Gli anni sono passati e non sai se la droga ha conservato la sua efficacia. È arrivato il momento di scoprirlo...
Un piano incomincia a prendere forma nella tua mente. Ti allunghi voluttuosamente tra le lenzuola fresche del letto e non tardi ad addormentarti, tenendo per precauzione la scimitarra a portata di mano. Vai al **164**.

192

Estraendo dalla tasca la piccola boccetta, ne versi il contenuto in una delle coppe. Poi le riempi tutte e due di vino rosso prima di posarle ai vostri rispettivi posti sulla tavola.

"Ebbene, Jemsdynn" dice Darke quando ritorna. "Mi lasci domani, è deciso?"
"Non appena la tua scultura sarà finita" menti, contando invece di fuggire durante la notte.
"Mi dispiace... Oh, per gli dei, guarda!"
Ti indica all'improvviso qualcosa che sta dietro a te. Ti giri per vedere cosa l'abbia fatta meravigliare tanto: un uccello dalle ali multicolori è entrato nel palazzo. Rimasto prigioniero nella stanza vicina, si getta contro i muri, credendo di volar via verso la libertà a causa della loro trasparenza. I raggi del sole che tramonta lo circondano di un alone di luce fiammeggiante; è uno spettacolo bello quanto crudele.
"Lo libererò quando avremo mangiato" dice Darke. "Ma prima beviamo!"
Quando ti volti, vedi che ha preso la sua coppa e ti tende la tua. Bevi e poi ti ristori chiacchierando amabilmente. Darke ti chiede dei tuoi viaggi, e tu le racconti qualcuna delle tue avventure senza entrare troppo nei dettagli. Alla fine della cena, la giovane ti augura la buona notte e si ritira nella sua stanza come il giorno prima. Quando ti ritrovi solo nella tua, decidi di attendere qualche minuto prima di uscire, il tempo che il sonnifero faccia effetto. Lancia due dadi. Se ottieni 5 o meno, vai al **210**. Se ottieni 6 o più, vai al **163**.

193

Ti rendi conto che i braccialetti potranno tirarti fuori da parecchie circostanze difficili. Se li avessi avuti nel corso delle precedenti avventure, forse non saresti andato così vicino alla morte! Ripromettendoti di usarli ogni volta che ne avrai bisogno, ti rimetti in cammino in direzione del palazzo. Vai al **188**.

194 - *Una superba donna bruna è apparsa sulla soglia.*

194

Quando arrivi ad alcuni metri dall'entrata principale dell'edificio, la pesante porta di cristallo si apre e lascia passare una figura femminile. Stando in guardia, ti fermi e osservi la nuova arrivata: è una giovane donna bruna, slanciata, alta quasi quanto te. Il suo viso dai lineamenti delicati, di un pallore irreale, emana una bellezza quasi soprannaturale. I lunghi capelli ondulati le scendono a boccoli sulle spalle vellutate, ricoperte da un'ampia tunica di seta bianca increspata e senza maniche. Il braccio sinistro è nudo, ma sul destro indossa un guanto di seta nera che le arriva fin sopra il gomito. La giovane fa alcuni passi verso di te e abbozza un sorriso.
"Mi chiamo Darke, viaggiatore" dichiara con voce melodiosa. "Benvenuto nella mia dimora".
Ti indica l'entrata come per invitarti ad accompagnarla all'interno. Non sarebbe la prima volta che una graziosa creatura usa la sua bellezza per superare la tua diffidenza e derubarti. Ma, in questo caso, non hai nulla da temere. Dopo tutto, non possiedi praticamente nulla che meriti di essere rubato: il ladro sei tu!
"Il mio nome è Jemsdynn" menti, temendo che la tua reputazione sia arrivata fino a quest'isola. "Ti ringrazio, Darke. Sarò onorato di accettare la tua ospitalità..."
Senza rispondere, la giovane ti sorride di nuovo, scoprendo due file di denti come perle dietro le labbra color granata. Poi si volta e rientra lentamente nel palazzo. Il nastro nero che le cinge la tunica all'altezza della vita, e oscilla seguendo il movimento dei suoi passi, ti affascina. Non esiti neanche un attimo: visto che sei arrivato fin lì, non ti resta che seguirla. Vai al **212**.

195

Avanzi lentamente verso il pezzo di medaglione. La scala di fortuna oscilla sotto il tuo peso, ma tiene. Alla fine

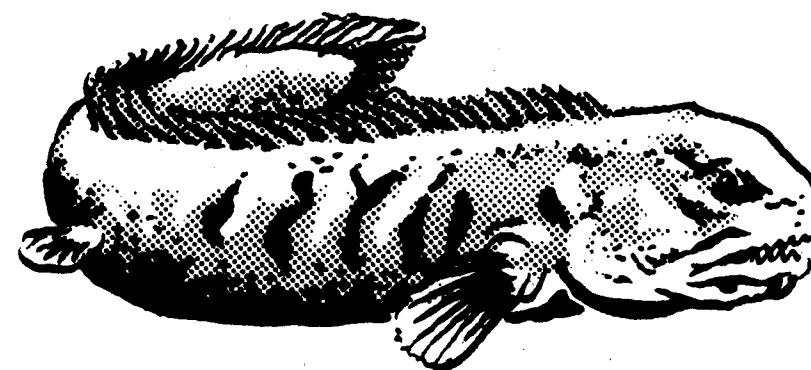
raggiungi la meta e ti impadronisci dell'oggetto tanto desiderato! Un po' di sudore ti imperla la fronte mentre rifai la strada all'indietro. Tuttavia, malgrado i tuoi timori, riesci a raggiungere sano e salvo l'entrata della stanza. Là ti accorgi che i folletti sono scomparsi. Ti hanno veramente restituito il favore: eccoti libero! Credi che non rivedrai più i tuoi minuscoli amici, i quali tuttavia ti hanno lasciato un regalo per ricordo. Sono due cristalli che puoi mettere sugli occhi come se fossero delle lenti. Li provi e ti accorgi che ti danno il dono dell'infravisione. Il loro possesso ti restituisce il punto di Abilità che avevi perso arrivando sull'isola. Annota i cristalli di infravisione sul Registro d'Equipaggiamento e vai al **203**.

196

Sciogli il turbante, e lo trasformi in una corda munita di nodo scorsoio. Forse non sarà una soluzione geniale, ma sembra la migliore per riuscire ad impadronirti del medaglione. Inspirando profondamente, fai roteare il lazo di fortuna sopra la tua testa. Poi lo lanci verso il piedistallo. Getta due dadi e aggiungi il tuo punteggio di Abilità al numero ottenuto. Se il risultato è inferiore o uguale a 18, vai al **189**. Se è superiore o uguale a 19, vai al **179**.

197

Lasciando la boccetta di sonnifero in fondo alla tasca, riempi due coppe di vino. Quando Darke ritorna, gliene porgi una.
"Allora la tua decisione è presa, Jemsdynn? Mi lascerai domani? " ti chiede.
"Sì, quando la tua scultura sarà finita" menti, contando di andartene prima di notte.
"È un peccato" dice. "Ma così va la vita. Nell'attesa, beviamo!"

Fate toccare delicatamente le coppe e bevete. Poi, durante il pasto, racconti qualcuna delle tue avventure sui mari, senza tuttavia entrare troppo nei particolari. Speri soprattutto che non scopra la tua vera identità! Finita la cena, Darke si ritira nella sua stanza. Rimasto solo nella tua, ti costringi ad aspettare per un'ora, per essere sicuro che la giovane si addormenti. Quando l'istinto ti suggerisce che è arrivato il momento, esci dalla camera in punta di piedi... Vai al **169**.

198

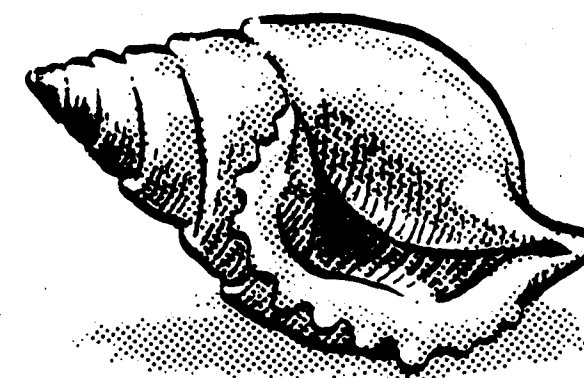
"Vieni" riprende Darke, prendendoti per mano. "Devo mostrarti un'altra porta che non dovrai varcare per nessun motivo, ma per una ragione diversa. È un santuario dedicato agli dei. Esisteva molto prima di questo palazzo. Io stessa non ci entro mai..."
La giovane donna ti guida rapidamente verso una porta opaca a doppio battente, che aprendosi svela una stanza di dimensioni impressionanti, quasi vuota. Soltanto un piedistallo d'ambra, alto e sottile, ne occupa il centro. Trattieni a stento un grido di trionfo scorgendo sopra ad esso uno dei pezzi del medaglione che stai cercando.
"Mi piace venire a guardarlo da lontano" sussurra Darke. "Ma si dice che chi poserà il piede in questo santuario verrà immediatamente polverizzato dagli dei".
"E tu credi a simili leggende?" chiedi.
"Questi dei non hanno niente di leggendario, credimi" replica Darke. "Esistono, ne ho la prova".
"Cosa intendi dire?"

Darke ti guarda negli occhi, poi ti da un bacio furtivo sull'angolo delle labbra. Il suo sorriso è scomparso.
"Quando ci conosceremo meglio, forse ti rivelerò qualcuno dei miei segreti. Ma, per ora, scende la sera. Mi ritirerò nella mia stanza dopo averti accompagnato nella tua. Poserai per me, domani?"
"Certamente!" rispondi senza esitare.
Ormai hai capito che devi entrare nelle buone grazie di Darke e guadagnare la sua fiducia, aspettando la prima occasione per rubare il medaglione. Dare un'occhiata alla stanza buia soddisferebbe così tanto la tua curiosità... Ma decidi di non fare nulla questa notte. Domani notte potrai sicuramente agire meglio, dopo aver riflettuto e aver fatto pratica dei luoghi.
Vai al **191**.

199

Spostandoti silenzioso come un'ombra, raggiungi subito la stanza di Darke. Emetti un sospiro di sollievo constatando che la porta non è chiusa a chiave: quando la apri non cigola nemmeno. Darke è distesa sul letto, e la debole luce di una candela quasi consumata rischiara la sua pelle bianca. La piccola chiave dorata le brilla sulla gola scoperta. Ha indosso una leggera camicia da notte e porta sempre il guanto, come se lei stessa temesse la vista del suo braccio deturpato. Il suo potere di seduzione ti affascina: ha la fronte leggermente sudata, le palpebre chiuse e le labbra semiaperte, e il suo profumo invitante ti turba profondamente. Strappandoti alla contemplazione dell'affascinante giovane, stendi la mano per prendere la chiave. Lancia due dadi. Aggiungi il risultato al tuo totale di Abilità. Se ottieni 22 o meno, vai al **156**. Se ottieni 23 o più, vai al **168**.

200

Arrivi sopra il medaglione. Trattenendo il respiro, stacchi una mano dalla presa per riuscire ad afferrarlo, sperando che il braccio destro riesca a reggere da solo il tuo peso. Per un attimo temi di cadere, ma per fortuna ce la fai. Subito dopo, il frammento di medaglione giace al sicuro sul fondo della tua tasca. Ritorni indietro lungo il soffitto per ritrovarti sano e salvo all'entrata della stanza.
Vai al **203**.

201

Vuoti il contenuto della boccetta d'olio all'entrata della stanza. Un esame minuzioso ti permette di constatare che il pavimento sembra molto sottile in questo punto, un po' come la superficie mobile del fiume di cristallo che hai visto al tuo arrivo sull'isola. Vuoi provare la solidità del pavimento gettandoci sopra un oggetto abbastanza pesante, con il rischio di far rumore? Vai al **170**. Oppure preferisci evitare questa precauzione esagerata? Vai al **181**.

202

Dopo una lotta accanita, finalmente riesci ad afferrare il polso di cristallo di Darke e te lo allontani dal viso. La giovane donna resiste, ma non è forte quanto te. Dopo un'ultima pressione, cede: il braccio le scatta all'indietro e le unghie le si conficcano nella guancia. Immediatamente si compie la metamorfosi di cui stavi per essere vittima: in un attimo la tua nemica si trasforma in statua

di cristallo, senza dubbio l'opera più bella che abbia mai creato.
Riprendendo fiato, tenti di frenare i rimorsi che ti assalgono. Subito dopo, ti impadronisci della piccola chiave dorata appesa al collo di Darke ed esci dalla stanza.
Vai al **209**.

203

Dopo esserti rallegrato per il tuo successo, capisci che avrai più difficoltà del previsto a lasciare il palazzo! Infatti i muri incominciano a spaccarsi con sonori scricchiolii. Non vuoi prenderti l'edificio di cristallo sulla testa, quindi ti metti a correre verso la porta principale quando risuona un gigantesco fragore: la porta della stanza buia è appena andata in mille pezzi, accelerando in questo modo il crollo del palazzo. Con gli occhi sgranati, vedi molte figure uscire dalla stanza misteriosa e dirigersi verso di te brancolando. Alcune sprofondano, schiacciate dai blocchi di cristallo che si staccano dal soffitto, ma tre di loro riescono a farsi strada fino a te. Noti con orrore i loro sguardi vitrei e i corpi in putrefazione. Dei morti viventi! Capisci che si tratta di vittime pietrificate, ritornate in vita con la distruzione del palazzo di cristallo. Lembi di carne verdastra si staccano dalle loro ossa ammuffite. Trattieni un conato di

vomito ed estrai la scimitarra per combattere, evitando nello stesso tempo i micidiali blocchi di cristallo!

1° Morto Vivente	Forza 13	Vita 11
2° Morto Vivente	Forza 12	Vita 11
3° Morto Vivente	Forza 10	Vita 10

Puoi scegliere ogni volta con quale degli avversari combattere, vista la loro estrema lentezza. Se vinci, vai al **158**.

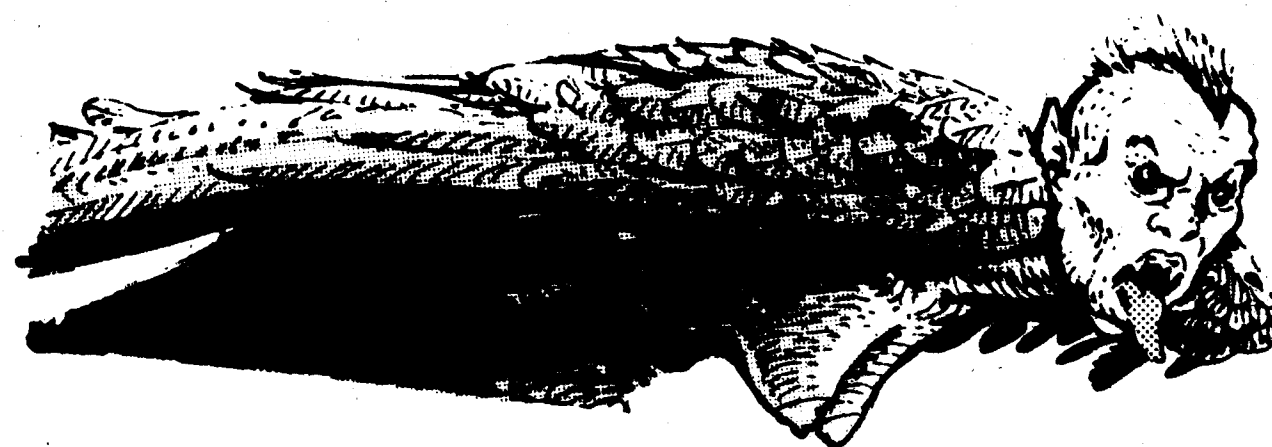
204

Uno dei folletti, che sembra godere tra i suoi di un certo prestigio, monta sulle spalle di due suoi compagni per rivolgersi a te. Il suo viso dai lineamenti ben marcati è incorniciato da una folta barba nera.
"Gigante, ci hai salvati!" dice con voce forte (per lui). "Ti siamo obbligati. Se un giorno avrai bisogno di qualche favore, non esitare a chiedercelo. I folletti dell'isola di Cristallo hanno un'unica parola".
"Lo terrò in considerazione" dici, allo stesso tempo divertito e commosso da questa offerta. "Ma prima, potete dirmi chi abita in questo palazzo?"
"Bah" fa il folletto alzando le spalle. "È una gigantessa come te. La vediamo raramente e non so dirti di più. Lei si occupa dei suoi affari e noi dei nostri!"
Comprendendo che non otterresti altre informazioni, saluti i folletti che ti acclamano e ti rimetti in marcia verso il palazzo. Dopo tutto, il modo migliore per sapere ciò che succede lì dentro è andarci!
Vai al **194**.

205

Indossi i guanti che hai portato via all'Uomo Pipistrello e, facendo attenzione a non posare i piedi sul pavimento della stanza, cominci a risalire il muro. Raggiungi il soffitto con estrema facilità. Gli artigli si conficcano senza difficoltà nel cristallo, ma malgrado tutto non assomigli per niente ad un ragno. In questa posizione poco naturale, il tuo peso tende a trascinarti verso il basso.
Lancia due dadi e aggiungi il risultato al tuo totale di Abilità. Se ottieni 23 o meno, vai al **157**. Se ottieni 24 o più, vai al **200**.

206

Avanzi con passo deciso sul sentiero di cristallo, poi ti arrampichi rapidamente sulla prima duna. Scopri allora un paesaggio straordinario: qui non c'è traccia della natura che conosci; certamente ci sono rocce, campi e anche alberi. Ma è tutto di cristallo! Foglie di cristallo verde pendono da rami di cristallo bruno; fiori rossi, gialli, blu crescono lungo il sentiero, ma ti accorgi che sono formati da immobili petali di cristallo. In un pascolo di cristallo di un tenero verde, circondato da una barriera traslucida, alcuni ovini seguono le loro attività abituali: brucare, belare, dormire. Il cristallo sottile che rappresenta la lana brilla di una luce bianco-latte.
Più vicino a te un ponte splendente, avvolto in cristalli multicolori, attraversa il letto di un fiume. In lontananza, verso il centro dell'isola, scorgi la facciata di un palazzo. Per raggiungerlo dovrai attraversare il fiume. Ti avvicini, ma ti accorgi che non è diverso dagli alberi o dai fiori. Al posto dell'acqua limpida c'è ancora il cristallo, che imita alla perfezione la corrente e i vortici. Toccando la superficie con la punta delle dita la senti incurvarsi leggermente sotto la pressione. Sottile com'è, non potrebbe sopportare il tuo peso. Poco ansioso di scoprire quello che ci sta sotto, decidi di attraversare il ponte. È lungo alcuni metri e abbastanza stretto, ed è formato da cristalli di diverse dimensioni che rendono la superficie molto scivolosa. Vuoi usare dei braccialetti di teletrasporto, se ne possiedi? Vai al **190**. Oppure preferisci attraversare il ponte a piedi? Vai al **182**.

207

Darke ti guida fino ad un'enorme sala, dove mobili in cristallo sostengono piatti di vivande appetitose, coppe di frutta matura e boccali di vino o di idromele.
"Siediti e prendi ciò che vuoi!" dice la tua ospite.
Esiti un attimo: il cibo potrebbe essere drogato. Ma Darke mette fine ai tuoi sospetti sedendosi davanti a te e servendosi dagli stessi piatti. Hai molta fame e mangi di buon appetito. Se non eri al tuo massimo, riprendi 2 punti di Vita. Anche la giovane mangia, ma controvoglia. Una volta sazio, rifiuti i cortesi inviti a servirti di nuovo.
"Voglio farti visitare la mia dimora" ti dice alzandosi. "Mi piace mostrare ai miei ospiti, purtroppo molto rari, quello che di solito sono solo io a vedere..."
Sollecito, la segui. Visitare il palazzo è sempre il modo migliore per scoprire se il pezzo di medaglione che cerchi si trova qui. Vai al **177**.

208

Corri a gambe levate verso l'uscita del palazzo, e finalmente raggiungi la porta principale! Ti precipiti fuori,

209 - *Altre statue di cristallo formano un gruppo solenne.*

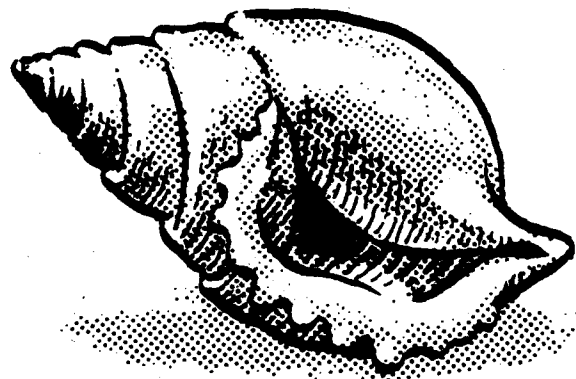
quando un blocco di cristallo a forma di stalattite si abbatte su di te e ti passa da parte a parte. Muori senza emettere neanche un grido. C'è bisogno di precisare che la tua avventura finisce qui?

209

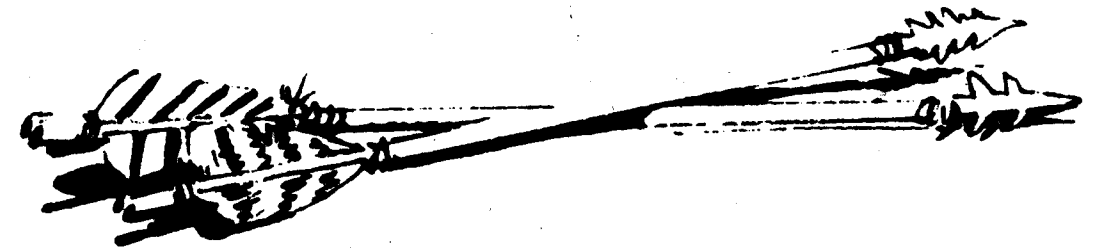
Serrando la piccola chiave nel palmo della mano corri verso la stanza buia, impaziente di sapere cosa contiene. Appena introduci la chiave nella serratura la porta si apre da sola, sicuramente per magia, rivelando una stanza rischiarata da numerose lampade a olio.
Là, in mezzo all'ombra, altre statue di cristallo formano un gruppo solenne. Ma mentre quelle disseminate per il palazzo sfoggiavano un sorriso radioso o un'espressione sognante, queste qui hanno tutte un atteggiamento d'orrore: volti sconvolti, membra contratte, bocche aperte su grida mute. Tuttavia ti sembra di conoscere alcuni di questi visi, gli stessi di quelli delle statue là fuori. Potrebbe essere che Darke scolpisca i suoi modelli prima di trasformarli in cristallo, per poi metterli a confronto? Se è così, l'hai scampata bella! Apparentemente la stanza non contiene altro. Dopo un'ultima occhiata, ti appresti a lasciarla per andare a cercare il frammento di medaglione. Ma nello stesso momento, una piccola palla di cristallo posata su un cuscino di broccato rosso attira la tua attenzione. Se vuoi prendere la palla di cristallo, vai al **152**. Se preferisci non toccarla, vai al **169**.

210

Colto da un'improvvisa debolezza, senti le membra intorpidirsi e ti distendi sul letto per riposarti un attimo. Tuttavia non hai bevuto molto questa sera, proprio tu che eri abituato a passare allegre serate nelle più infami taverne della costa! Ma ti senti le palpebre pesanti, come se il sonno ti spiasse.

Quando la porta della tua camera si apre, lasciando passare Darke, capisci immediatamente cos'è accaduto. Mentre l'uccello multicolore tratteneva la tua attenzione, la giovane donna ha scambiato le coppe. Il sonnifero è ancora efficace, ma sei tu ad averlo bevuto! Una strana luce brilla negli occhi di Darke. Fai un gesto nella sua direzione, ma il corpo non ti obbedisce più. Cadi nell'incoscienza... per non svegliarti mai più. Avrai tutto il resto dell'eternità per interrogarti su ciò che ti è capitato: in ogni caso la tua avventura finisce qui!

211

Ruggendo per la rabbia, avanzi in mezzo ai folletti. Senza degnarti di far loro l'onore di usare la scimitarra, ne colpisci parecchi con il piede, schiacciandone anche uno sotto il tallone. Ma, a giudicare dalle loro imprecazioni, hai poche possibilità di insegnare loro le buone maniere. D'altra parte, una volta riavutisi dal tuo attacco a sorpresa, i folletti rispondono! Noti per la prima volta gli aghi che portano sul fianco a mo' di spade. Questi esseri sono minuscoli, ma molto numerosi e bellicosi. Stringendosi attorno a te, appendendosi ai tuoi vestiti, facendosi scala per colpirti, ti infliggono decine di piccole punture sui polpacci e sulle caviglie, che ti bruciano terribilmente! Perdi 2 punti di Vita. Rinunciando a questo inutile combattimento, scuoti con violenza le gambe per staccare i folletti che ancora vi si aggrappano, poi ti allontani correndo. Non ti seguono e si accontentano di lanciarti dietro

pesanti insulti. Maledicendo il loro brutto carattere, riprendi il cammino verso il palazzo. Vai al **194**.

212

Penetri nel grande atrio dove si aprono moltissime porte. Sono tutte trasparenti come il resto del palazzo, e quindi non nascondono alla vista le cose che rinchiudono: apparentemente il loro scopo è quello di ricordare la struttura di una costruzione classica, prova dell'alto grado di cultura di Darke. Malgrado la profusione di riflessi, distingui numerose camere e saloni, e un'ampia sala per banchetti. Proprio sopra la tua testa, al di là di un gigantesco lampadario, il soffitto lascia scorgere delle sedie e un piccolo tavolino rotondo al piano superiore.
Una specie di sfocamento vaporoso ti impedisce di distinguere chiaramente le altre stanze. Quanto alla zona oscura che avevi creduto di vedere dall'esterno, essa è proprio reale. Ingloba una stanza intera, come un'inopportuna macchia di inchiostro che sporcasse uno scrigno di diamanti.
Nello stesso atrio si allinea una strana parata di statue di cristallo, che rappresentano esclusivamente uomini. Personaggi di tutte le taglie, di tutte le età e di tutte le origini. Anche le statue dei soggetti più brutti possiedono una certa bellezza. Scolpite con precisione, nei minimi dettagli, creano un'illusione di vita quasi perfetta. Darke si è girata verso di te, sorprendendo il tuo sguardo.
"Ti piacciono le mie sculture, viaggiatore?" ti chiede.
"Quindi sono opera tua?" ti stupisci. "Hai molto talento. Ma da dove prendi l'ispirazione e i modelli? Quest'isola non mi è sembrata molto popolata".

L'isola degli Uomini Neri

215

Hai appena gettato l'ancora davanti all'isola, quando ti accorgi di un'avaria allo scafo. Non c'è che dire, la giornata ti riserva solo seccature: questa mattina hai scoperto che un ladro ti ha rubato il cannocchiale. È sicuramente un membro dell'equipaggio, ma non hai né il tempo né il coraggio di perquisirli tutti.
"Riparate la nave!" ordini. "Nel frattempo, io e Jamal partiamo in ricognizione sull'isola!"
Viene messa in mare una scialuppa, dove prendi posto in compagnia del tuo nostromo e di quattro marinai. Quando sbarchi il sole è quasi allo zenit. Una giungla fitta, di un colore verde scuro, ricopre l'isola a perdita d'occhio.
"Andiamo ad esplorare questi luoghi!" decidi. I tuoi uomini si sono premuniti portando delle asce, e adesso si aprono allegramente un varco nella lussureggiante vegetazione. Incominci presto a soffrire per l'atmosfera calda e umida che regna in questa giungla tropicale. Hai la schiena tutta sudata e le zanzare non ti danno tregua. Finché non si tratta di bestie più pericolose... All'improvviso uno dei marinai lancia un grido di terrore. "Capitano! Capitano! Venga a vedere, presto!" Vai al **270**.

216

Tenti in tutti i modi di indurre il vecchio ad allentare la presa, ma non ottieni nulla - né con la forza, né con le minacce, né con le promesse. Al contrario, ogni volta ti stringe un po' di più, e capisci che avrai bisogno di molta astuzia e di molta fortuna per tirarti fuori da questa situazione. Eccoti trasformato in bestia da soma! Con questo

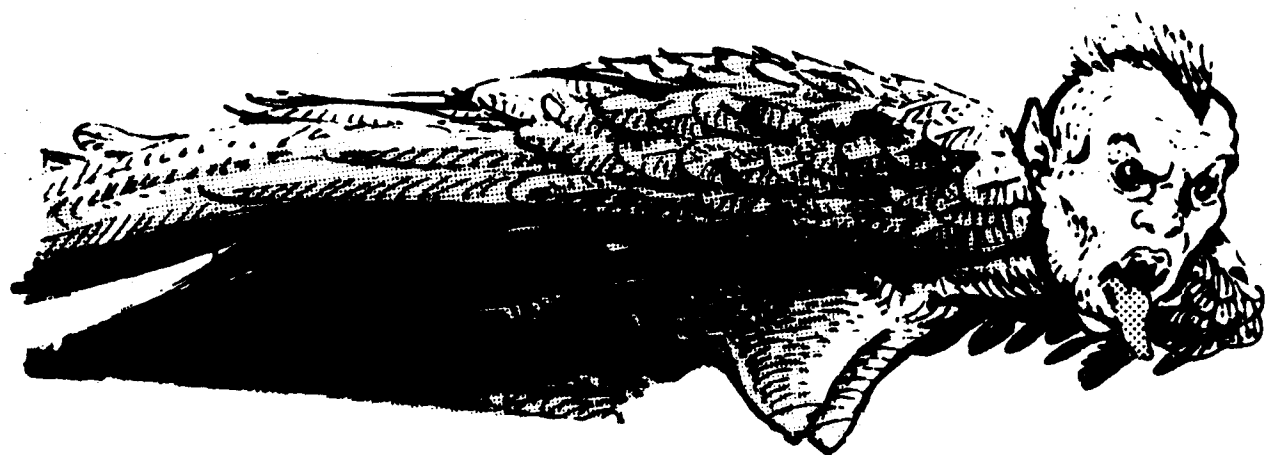
peso sulle spalle camminare nella giungla non è per niente agevole.
Improvvisamente hai un'idea: ad alcuni metri da te un grosso ramo sbarra la strada, e si trova alla giusta altezza: sopra la tua testa!
Vuoi tentare di disarcionare il vecchio facendolo sbattere con violenza contro il ramo? Vai al **261**. Preferisci aspettare un'altra occasione per sbarazzarti di lui? Vai al **233**.

217

Hai esaurito tutte le soluzioni a cui avevi pensato prima di uscire da questo luogo. Scoraggiato, ti lasci cadere a terra e mediti sulle virtù filosofiche del digiuno, una pratica che sicuramente non tarderai a praticare fino alle ultime conseguenze.
Improvvisamente, quando ormai avevi abbandonato ogni speranza, un rumore di zampe ti fa drizzare le orecchie. Mettendo a nudo una fessura tra due blocchi di pietra, una iena è appena entrata nella cripta: deve sicuramente essere arrivata dall'esterno. Sembra voler avanzare verso di te, ma scoprendoti vivo preferisce attaccare una preda più facile e più abbondante: il cadavere di Anesto!
Lasciando la iena al suo pasto, ti intrufoli nella fessura dalla quale è entrata. Ti ritrovi ad arrampicarti tra le rocce e il terreno friabile, in una specie di cunicolo molto ripido. Puoi avanzare solo molto lentamente, ma all'improvviso dell'aria non viziata ti accarezza il viso. La prospettiva di uscire di qui ti restituisce le forze, e poco dopo ti ritrovi in superficie. Con un'occhiata prudente esamini i dintorni: sei di nuovo nel cuore della giungla. Vai al **231**.

218

Il re dei cannibali ha finalmente esalato l'ultimo respiro. Osservi con curiosità la sua spada: questo tipo di arma poco comune si chiama Spada frangiflutti. Domandandoti

se è il caso di prenderla, svegli Jamal. Stupito, il nostromo scuote la testa come per scacciare un brutto sogno; poi, vedendo il corpo del re, capisce ciò che gli è capitato.
"Bravo, capitano!" ti dice.
È arrivato il momento di rimettervi in marcia. Se vuoi prendere la spada del re, vai al **224**. Se preferisci lasciarla là, vai al **239**.

219

Quando ti sei sfamato, il capo di questo popolo sconosciuto ti si avvicina di nuovo.
"Stranieri, siete nei territori della tribù dei Pamaletwa. Mi chiamo Komanwatu. E voi, signori?"
"Simbad" dici. "Capitano Simbad".
"Capitano" ripete Komanwatu, "devi sapere che avevamo assolutamente bisogno di un re. E tu sei la persona inviataci dagli dei".
"Prego?" esclami, perplesso.
"Sei il primo viaggiatore arrivato in questo villaggio dopo l'ultima eclisse!" spiega Komanwatu. "Secondo la tradizione, diventerai lo sposo della figlia del nostro capo. In questo caso di mia figlia: la bella Anesto".
Jamal soffoca una risata.
"Accetta le mie felicitazioni, capitano! Sarò felice di fare da testimone".
"Jamal, sei un combattente valoroso" sussurri. "Ma il tuo senso dell'umorismo incomincia a darmi sui nervi!"

Poi, girandoti verso Komanwatu, sfoderi il più incantevole dei sorrisi.
"Deve trattarsi di un errore" dici.
"No di certo! Se lo desideri posso mostrarti il libro delle leggende..."
Eccoti in una situazione imbarazzante. Cosa farai?
Rifiuti categoricamente di sposare la figlia del capo? Vai al **251**.
Fai finta di accettare e attendi il seguito degli avvenimenti? Vai al **268**.

220

Faticando, sudando, bestemmiando anche, arrivi finalmente in cima al pozzo! Con una rapida occhiata all'esterno ti assicuri che nessuno stia facendo la guardia: tutti i Pamaletwa sono ritornati al villaggio. Scivoli agilmente fuori dalla cavità, scuoti via la terra dai vestiti e ti metti a correre a gambe levate verso la giungla. Per una volta questo inferno verde ti sembra accogliente... Vai al **231**.

221

Estrai l'anello dal sacco e te lo infili al dito. La trasformazione inizia subito: il viso e il corpo ti si allungano. La mascella ti si ingrandisce, il torso si sviluppa e i muscoli si gonfiano, come sotto l'effetto di una pompa. Ormai sei proprio un gorilla!
"Bundolo Tarmangani!" gridi nella lingua della tua razza, afferrando le cosce del vecchio per allargarle.
Ma, con tua grande sorpresa, non ci riesci: la pressione che esercita è così forte che neppure i tuoi nuovi muscoli riescono a vincerla. Sicuramente questo vecchio possiede dei poteri magici.
"Ora sei troppo pericoloso!" dice. "Sono costretto ad abbatterti".

Ti stringe sempre più forte, imprigionandoti la gola in una terribile stretta. Ti manca l'aria. Le gambe ti si piegano e cadi in ginocchio.
"Ka-Goda..." sussurri ancora prima di perdere conoscenza per sempre. Così imparerai a rubare un oggetto che non esiste in questo libro! Meriti proprio il nome di Principe dei Ladri! Ma la tua avventura è finita...

222

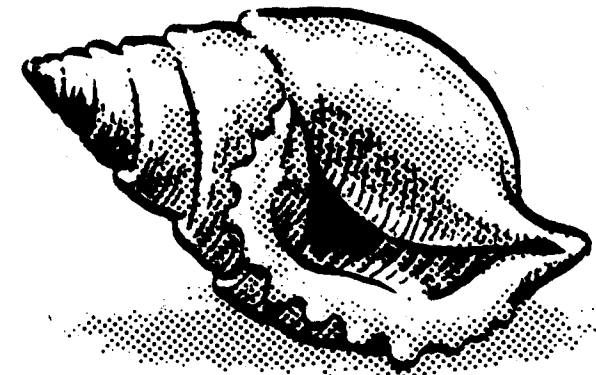
Mentre cammini verso la nave in compagnia di Jamal, un fulmine soprannaturale squarcia la giungla a pochi passi da te! Le fiamme si propagano subito fra la vegetazione, e bruciando secondo una figura ben precisa, tracciano un segno che temi: un cerchio attraversato da una linea ondulata! Capisci che il crudele mago non perdona il tuo fallimento. Tutta questa strada per niente...
Un secondo fulmine! Ma questa volta non si abbatte sugli alberi, bensì sulla tua testa. Vieni carbonizzato prima di aver avuto il tempo di urlare. La tua avventura finisce qui!

223

Hai estratto la scimitarra per difendere a caro prezzo la vita. Anche Jamal ha sfoderato l'arma, ma siete voi due soli contro parecchie decine di indigeni! Gli altri marinai non possono interrompere il loro pantagruelico banchetto, neanche per combattere. Quando ormai sei rassegnato a morire con le armi in pugno, al termine di un massacro, si ode un tuono e una grossa nuvola nera viene a coprire il sole.
Niente annunciava una simile tempesta; si tratta sicuramente di una manipolazione climatica, provocata dal mago desideroso di vederti portare a termine la tua missione! Il panico si diffonde in un lampo tra gli indigeni paurosi. Questi codardi sembrano credere ad un intervento divino. Donne e bambini fuggono nella giungla, mentre la mag-

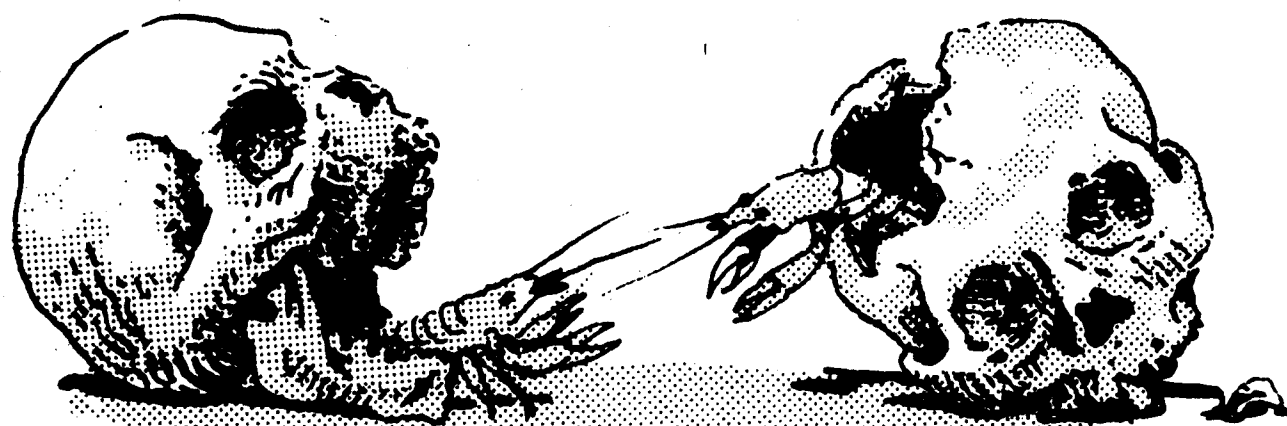
gior parte dei guerrieri difendono con i corpi il loro capo, battendo in ritirata. Prima di partire, qualcuno si getta sui tuoi uomini trafiggendoli con le lance: i poverini muoiono senza neanche rendersene conto, cercando ancora di inghiottire un po' di cibo drogato. (Togli 8 punti di Forza alla tua nave.) Avresti voluto difenderli, ma quattro cannibali tra i più forti sono rimasti indietro, e ora ti attaccano. Jamal potrà tenerne a bada due, ma tu dovrai combattere gli altri.

1° Guerriero Nero	Forza 12	Vita 13
2° Guerriero Nero	Forza 10	Vita 12

Questo assalto è un *combattimento multiplo* in cui affronterai simultaneamente i due avversari. Se riesci ad ucciderli, vai al **240**.

224

Questa spada non aumenterà il tuo totale di Forza, a meno che tu non possieda più la scimitarra (nel qual caso riprendi il totale di Forza precedente). Ma ogni volta che vincerai un attacco su un avversario che porta un'arma bianca facendo un doppio, la suddetta arma bianca gli si spezzerà! Quindi il tuo avversario perderà immediatamente tre punti di Forza. È evidente che ciò non ha alcun valore nel caso di mostri non umani, e sprovvisti d'armi. Annota la tua nuova acquisizione sul Registro d'Equipaggiamento e vai al **239**.

225

Il re riesce a far incastrare la tua lama tra le dentellature della sua, e poi dà un violento strattone: vedi con stupore la tua arma spezzarsi! Ormai il tuo totale di Forza è diminuito di tre punti! Continua così il combattimento. Se vinci, vai al **218**.

226

Concentri tutta la tua volontà su quest'unico pensiero: smettere di mangiare. Ma appena ti allontani dal cibo senti lo stomaco contrarsi, e la saliva ti sale alla bocca. Questa sensazione terribilmente spiacevole ti fa subito ritornare alla scodella. Per tre volte tenti di strapparti all'influenza della droga. Tre volte fallisci.
Finisci col perdere tutte le speranze. Questo è un cibo molto grasso. Andando avanti così, aumenterai presto di peso. Il sorriso crudele degli indigeni ti lascia facilmente immaginare la sorte che subirai quando sarai a puntino...
L'avventura terminerà in modo gastronomico!

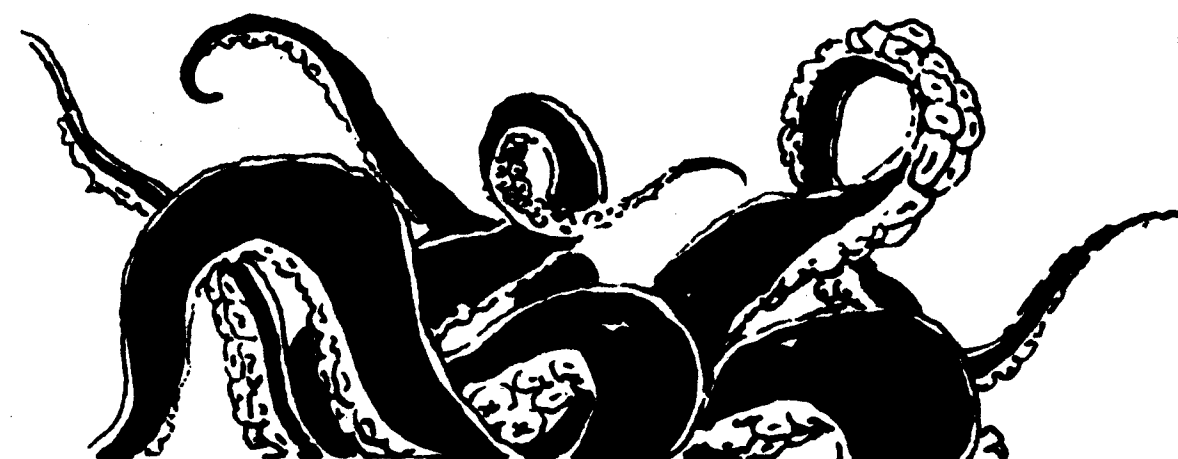
227

Infili i guanti che hai preso all'Uomo Pipistrello e cominci a risalire il pozzo. L'impresa è difficile, perché gli artigli si conficcano poco profondamente nella pietra durissima delle pareti. Lancia due dadi. Se ottieni 6 o meno, vai al **220**. Se ottieni 7 o più, vai al **230**.

228

Ti avvicini con prudenza al luogo in cui avevi visto qualcosa muoversi, ma ti penti immediatamente della tua audacia. Invece di topi, ti si presenta uno spettacolo orribile: un uomo e una donna abbracciati, probabilmente una delle coppie reali, completamente putrefatti, con i corpi fusi in modo da non poter più essere staccati! Quale forza misteriosa ha potuto preservare quest'unione al di là della morte? Sicuramente questi amanti mostruosi non si sarebbero accorti di te se tu non ti fossi avvicinato, ma adesso hai disturbato il loro eterno abbraccio!

Amanti Zombi	Forza 16	Vita 13

Se vinci questo combattimento, vai al **274**. Altrimenti finirai, dimenticato dagli uomini, in fondo a questa macabra sepoltura...

229

Vieni istantaneamente teletrasportato dieci metri avanti. Ora il tapiro si trova dietro di te, e continua la sua corsa come se tu non fossi mai esistito. Il vecchio batte le mani. "Divertenti questi braccialetti! Voglio provare! Dammeli!"
Con la morte nel cuore, ben sapendo che ti soffocherà se non gli obbedisci, ti togli i braccialetti e glieli dai.
Ridendo stupidamente, ti fa avanzare di altri dieci metri. Per poco non ti rimaterializzi all'interno di un albero. Ma

dopo averli battuti un'altra volta l'uno contro l'altro, il vecchio bestemmia rabbiosamente.
"Per gli dei! E questo cos'è?"
Sollevi gli occhi e vedi che ora i braccialetti sono attaccati l'uno all'altro, come se una forza invisibile li avesse fusi insieme! Vai al **277**.

230

Come temevi, il pozzo si restringe sempre di più. Presto ti ritrovi in una posizione del tutto scomoda, che non puoi mantenere a lungo. Gli artigli dei guanti scivolano lungo la parete staccando frammenti di roccia, e tu ricadi pesantemente nella cripta. Non potendo ammortizzare la caduta, cadi sulla schiena e perdi 4 punti di Vita. Hai bisogno di qualche minuto per recuperare. Vuoi usare dei braccialetti di teletrasporto, se ne possiedi? Vai al **263**. Altrimenti, vai al **217**.

231

Completamente sfinito, ti trascini tra la folta vegetazione. Se in questo preciso istante un nemico decidesse di attaccarti, saresti incapace di resistergli. Tuttavia non perdi il tuo feroce ottimismo: sei appena scampato ad una morte orribile, e ormai ti senti in grado di sopravvivere!
E non hai torto. Arrivi ben presto in una tranquilla radura, dove crescono piante dalle radici altamente nutritive. Ti affretti a sradicarne qualcuna per masticarla. Il gusto è terribile, ma è sempre meglio che avere lo stomaco vuoto. Questo pasto frugale e il riposo ti permettono di riprendere 2 punti di Vita.

Poi, senza ascoltare la piccola voce che ti suggerisce di riposare, riprendi il cammino. Ti sentirai veramente al sicuro solo a bordo della tua nave. Non sai dove si trovi, ma dopo tutto sei su un'isola! Camminando sempre dritto arriverai al mare, e poi basterà seguire la costa. Vai al **266**.

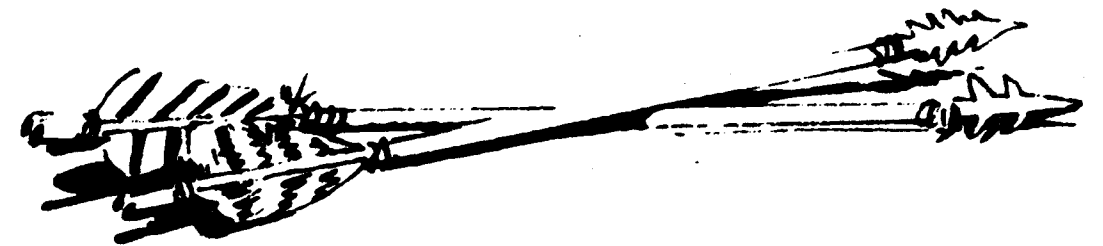
232

"Vecchio, è il cielo che ti manda!" esclami sorridendo. "È da molto tempo che non mangio pappagallo arrosto".
Poi, senza preoccuparti dei suoi piagnistei e dei suoi insulti, attraversi rapidamente il guado e arrivi sull'altra riva. L'uccello è cotto a puntino e lo divori ingordamente. Questa carne deliziosa ha su di te l'effetto di un vero e proprio banchetto, mentre il vecchio si lamenta chiamando a testimoni gli dei. Con questo eccellente pasto ottieni 2 punti di Vita. Sazio e rinvigorito, ti rimetti in viaggio con una buona andatura. Nemmeno la giungla ti fa più paura. Cammini così fino al crepuscolo senza fare brutti incontri. Mentre ti stai chiedendo quale sia il modo migliore di sistemarti per la notte, senti improvvisamente un rumore che riconosci subito: la risacca! Non pensi più a dormire, ti metti a correre dritto davanti a te: e poco dopo scorgi la spiaggia tra i buchi del fogliame. La marea sale. Un vento abbastanza forte solleva delle onde impressionanti, che si abbattono con regolare cadenza sulla sabbia. Una luce al largo ti fa quasi saltare di gioia: la tua nave! Sei salvo!
Hai trovato sull'isola un frammento del medaglione? Se sì, vai al **250**. Altrimenti, vai al **213**.

233

Il vecchio, sempre appollaiato sulle tue spalle, fischietta un'allegra canzoncina. Arrivi nel centro di una radura dove giacciono i resti di un villaggio deserto. Dev'esserci stata qualche guerra tra tribù, perché cammini su un tap-

233 - *Arrivi in una radura, dove vedi le tracce di una battaglia.*

peto di scheletri e di armi: qui ha avuto luogo una battaglia furibonda. Una delle tribù doveva essere più evoluta della rivale: su alcuni scheletri ci sono spade e scudi di metallo, invece delle rudimentali lance con la punta in selce e degli scudi di legno duro. Se possiedi un anello d'attrazione magnetica, vai al **265**. Altrimenti, vai al **269**.

234

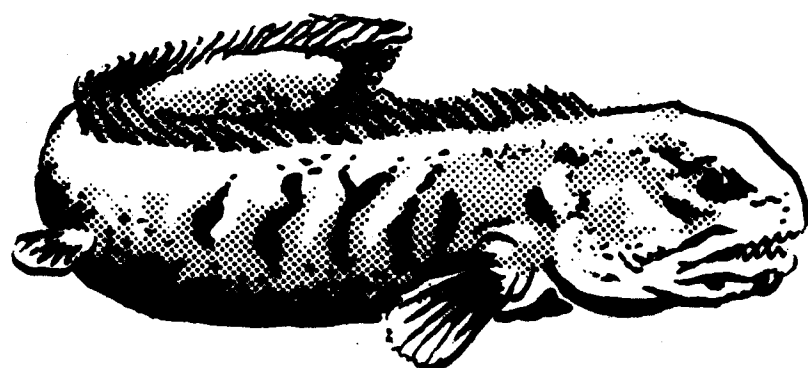
Tirando fuori piano piano l'anello dalla tasca, lo afferri tra il pollice e l'indice e, stringendo all'improvviso la mano del vecchio, tenti di infilarglielo all'anulare! Lancia due dadi e aggiungi il risultato al tuo totale di Abilità. Se ottieni 25 o più, vai al **245**. Se ottieni 24 o meno, vai al **236**.

235

Il tapiro ti è quasi addosso, ma tu fletti le ginocchia e salti di lato. Il peso del vecchio diminuisce considerevolmente la tua forza e la tua agilità. Lancia due dadi. Se ottieni un risultato inferiore o uguale a 6, vai al **248**. Se ottieni 7 o più, vai al **247**.

236

Il vecchio ritira bruscamente la mano e l'anello cade a terra, mescolandosi ai rottami che ingombrano il terreno. Hai poche possibilità di recuperarlo, visto che il vecchio, molto arrabbiato, ti incita ad avanzare più velocemente, aumentando la pressione sulla tua gola.
"Andiamo, razza di cane!" grida furibondo. "E di buon passo! Ti domerò, ah, se ci riuscirò!"

Non potendo più sopportare la tortura che ti infligge ti metti a correre, percorrendo in questo modo svariati chilometri. I rami ti sferzano dolorosamente il viso, ma il vecchio non se ne cura. Quando finalmente ti consente di riprendere un'andatura più moderata, sei in uno stato di totale sfinimento. Togli 2 punti dal tuo totale di Vita. Vai al **269**.

237

La tua volontà si concentra su questo solo pensiero: smettere di mangiare. Andiamo! Sei Simbad il marinaio, hai vissuto più avventure di qualsiasi altro uomo, e rischiato la vita decine di volte! Non puoi morire così!
"Non ne voglio!" urli all'improvviso, lanciando la scodella sui piedi del capo indigeno.
Jamal ti ha imitato, ma gli altri marinai continuano a mangiare senza fermarsi. I disgraziati sono sicuramente perduti. Questo titanico sforzo di volontà ti è costato 4 punti di Vita, ma sei scampato all'influenza della droga! I tuoi problemi però non sono ancora finiti: il cerchio dei cannibali ti si chiude attorno! Vai al **223**.

238

Con un profondo sospiro ti siedi a fianco di Jamal, appoggiato contro un albero nodoso. Grazie a questo momento di rilassamento guadagni 1 punto di Vita.
"Se riusciamo ad uscirne, quando arriveremo a Baghdad mi concederò una sbronza colossale!" esclama il nostro-

mo. "E spenderò la mia parte di tesoro da Madame Ayesha! Tu ci sei già..."
Jamal non ha il tempo di finire la frase, perché riceve un colpo terrificante sulla testa e si accascia, privo di sensi. Di scatto ti alzi per affrontare il nemico, e riconosci immediatamente il capo dei cannibali. Apparentemente solo, impugna una lunga spada con la lama dentellata. Non hai mai visto un'arma simile. Emettendo un urlo furioso, il selvaggio ti attacca con la spada sollevata.

Re Cannibale	Forza 14	Vita 14

Se il re riesce a vincere un assalto facendo un doppio, vai immediatamente al **225**. Se esci vincitore dal duello, vai al **218**.

239

Riprendi il cammino attraverso la giungla, imprecando contro il caldo soffocante. Ti domandi quanto tempo ancora dovrai avanzare così, senza sapere dove ti trovi, né dove stai andando, né se arriverai da qualche parte. Ad un tratto la giungla sembra diradarsi, e avanzi più agevolmente. Se la cima degli alberi non fosse così alta, saresti tentato di arrampicarti per avere una vista d'insieme dell'isola e della tua posizione...
"Guarda, capitano!" grida all'improvviso Jamal.
Indica una costruzione di pietra che si intravede tra gli alberi e le liane. Avvicinandoti un po' di più, noti che non è la sola. C'è una cinquantina di piccoli edifici di pietra, in questo luogo: un villaggio piuttosto grande!
"Andiamo a vederlo da più vicino!" mormori. "I cannibali non costruiscono case come queste. Questa gente è sicuramente più civilizzata e potrà aiutarci a ritornare alla nave. E comunque sia, abbiamo bisogno di mangiare".

Scorgendovi, numerosi uomini e donne vi vengono incontro, uscendo dalle case. Hanno la pelle nera come quelli che avete incontrato prima, ma la somiglianza si ferma lì. Qui non ci sono perizomi, ma abiti multicolori trattenuti da cinture lavorate e da fibbie d'oro massiccio. Le pettinature, per lo più complicate e curate, ti appaiono superbe. Questo popolo non sembra aggressivo: al contrario, ti accoglie con entusiasmo. Prima che tu possa far nulla, ti sollevano da terra e ti portano in trionfo fino in mezzo al villaggio. Là ti mettono giù davanti ad un trono di pietra massiccia, dove si trova un uomo dal portamento altero. Gli occhi ti brillano quando vedi che ha il corpo letteralmente ricoperto di gioielli d'oro, valorizzati con pietre preziose della più bell'acqua. Questo luogo deve sicuramente traboccare di ricchezze!
"Buongiorno, nobili stranieri" dice l'uomo. "Siate i benvenuti nel nostro umile villaggio!"
Accenni una leggera riverenza prima di rispondere:
"Grazie! Sento che parli alla perfezione la nostra lingua..."
"Ho compiuto i miei studi all'università di Baghdad! Ma poi ho preferito ritornare qui, tra il mio popolo. A giudicare dal vostro aspetto, dovete aver incontrato qualche difficoltà nella giungla. Per cominciare, volete mangiare? Poi potremo parlare..."
Ringrazi quest'uomo così gentile, e prendi i piatti d'oro che ti vengono offerti. Questa volta il cibo non ti ispira diffidenza. Si tratta di un maialino da latte arrosto, cucinato in modo superbo: un buon pasto che ti permette di riprendere 2 punti di Vita. Vai al **219**.

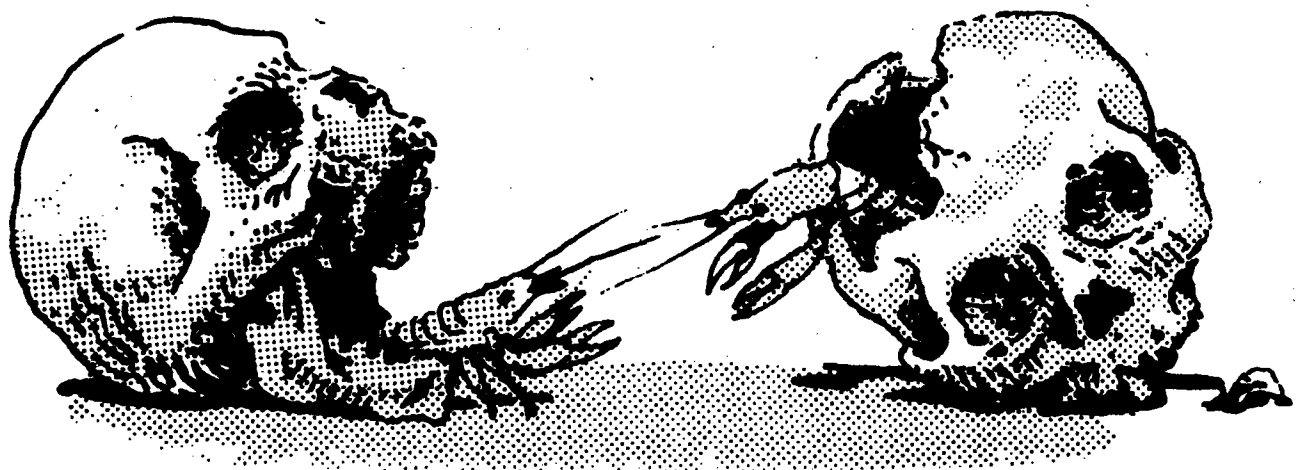
240

Finalmente l'ultimo selvaggio crolla ai tuoi piedi, colpito da numerosi colpi di scimitarra. Con un calcio vigoroso getti a terra l'ultimo avversario di Jamal, che fa presto a finire lo sventurato indigeno. Dai un'occhiata intorno e

constati che tutta la tribù è fuggita, lasciandosi dietro i cadaveri dei marinai che erano con te...
"E ora, cosa facciamo?" chiede Jamal.
"Hai idea di dove si possa trovare la nave?"
"No, capitano. Se posso fare un'ossevazione, forse era meglio tenerne uno vivo, perché ci guidasse..."
In effetti è vero; tuttavia non ti scoraggi. Dopo aver aperto un varco tra gli alberi, ti metti in cammino.
"Andiamo per di là!" dici. "Tanto una direzione vale un'altra!"
E ti ritrovi nell'inferno verde della giungla, con le sue liane traditrici, le zanzare che non smettono di tormentarti, gli strani lamenti e gli urli inquietanti. In ogni momento ti aspetti di vedere uscir fuori un enorme serpente, di calpestare uno scorpione o di imbatterti in una bestia feroce. Avanzi così per parecchie ore, senza incontrare anima viva. Una vocina interiore continua a ripeterti che hai scelto la direzione sbagliata, ma tu rifiuti di ascoltarla. Alla fine Jamal, sfinito, si lascia cadere a terra.
"Non ce la faccio più, capitano" dice. "Riposiamoci per qualche istante".
L'idea ti piace: hai bisogno di recuperare, dopo le prove di questa giornata. Tuttavia conosci i pericoli che la giungla riserva a coloro che si fermano...
Se vuoi riposarti, vai al **238**.
Se decidi di continuare, vai al **252**.

241

"Molto bene" ammetti. "Poiché si deve, sarò sepolto con lei".
"Questo è ciò che mi aspettavo da te, Simbad" approva Komanwatu. "Sei un uomo d'onore".
Chiedendoti cosa c'entri in questo caso l'onore, segui il capo dei Pamaletwa fino ad una capanna dove dovrai

passare il resto della notte. Strada facendo, incroci Jamal che ti interroga con lo sguardo.
"Per ora non mi puoi aiutare" gli sussurri. "Cerca di raggiungere la nave. Se riesco ad uscirne, ci ritroveremo laggiù". Poi raggiungi la tua nuova dimora, e malgrado i tuoi timori ti addormenti subito.
L'indomani mattina vieni svegliato all'alba. Una scorta solenne ti conduce davanti ad una buca di piccolo diametro, situata fuori dal villaggio.
"È la cripta dove sono sepolti tutti gli sposi reali" ti spiega Komanwatu. "Ci troverai tua moglie, alcuni doni e del cibo per una settimana. E ora addio!"
Sorridendo nervosamente, indichi l'entrata della fossa.
"Devo saltare?"
"Possiamo spingerti, se preferisci" precisa il capo.
Evitando di riflettere troppo, fai un lungo respiro prima di saltare a piedi uniti nella buca. Vai al **262**.

242

Finalmente Jamal riesce a tranciare di netto la testa del re, e allora riprendi fiato.
"Capitano, hai visto la sua spada?" domanda il nostromo soppesando la strana arma. "Questo tipo è molto raro, si chiama Spada frangiflutti".
Se desideri prenderla prima di rimetterti in cammino, vai al **224**.
Altrimenti, vai al **239**.

243

Ti credi già al sicuro, quando improvvisamente ti accorgi di non esserti mosso di un centimetro! I braccialetti si sono saldati l'uno all'altro, come se fossero stati fusi da una forgia invisibile! Non hai neanche il tempo di interrogarti sulle ragioni di questo fenomeno: il tapiro ti è già addosso! Ti butta a terra e ti calpesta senza pietà. Finalmente ti sei sbarazzato del vecchio: purtroppo alcuni secondi dopo muori anche tu, con le ossa spezzate...

244

Jamal ti guida attraverso gli ultimi chilometri di giungla che vi separano dal mare e dalla nave, spiegandoti come è riuscito a ritrovare la strada dopo essere fuggito dal villaggio dei Pamaletwa.
Sulla spiaggia vi attende una barca, e di lì a poco posi il piede sul ponte della tua nave, sotto gli applausi degli uomini dell'equipaggio.
"Ragazzi miei, sto per fare un giuramento a cui sarete testimoni!" esclami con un leggero sorriso. "Anche se mi venissero offerte le cento più belle ragazze d'Oriente, o il tesoro del Pascià d'Angharad, mai rimetterò piede su quest'isola maledetta!"
Vai al **249**.

245

Il vecchio non ha il tempo di ritirare la mano, e in un lampo gli infili l'anello al dito. Immediatamente gli oggetti metallici si animano, attirati dal potere dell'anello! Scudi, spade e ferri di lancia volano verso di voi! Istintivamente

ti proteggi il viso, ma il vecchio, sorpreso, non può difendersi. Lo senti allentare la presa e cadere a terra in un fracasso di metallo, liberandoti di un carico che incominciava a pesarti. Quando ti giri verso di lui, ti accorgi che non è stato solo disarcionato: una punta di freccia gli ha trapassato da parte a parte la gola.
"Così non dovrò farlo io" pensi, prima di rimetterti in cammino con il cuore e il corpo più leggeri.
Avanzi così fino al crepuscolo, risparmiando le forze. Ti stai chiedendo dove potresti ripararti per la notte, quando all'improvviso riconosci un rumore familiare: quello della risacca! Non pensi più a dormire: ti metti a correre, e ben presto scorgi la spiaggia attraverso i buchi del fogliame. La marea sale, e le onde si abbattono sulla sabbia con ritmo regolare. Una luce al largo ti fa quasi urlare di gioia: la tua nave! Sei salvo!
Hai trovato sull'isola un frammento del medaglione? Se sì, vai al **250**. Altrimenti, vai al **213**.

246

"No!" gridi. "Non mangerò questa mistura, indegna di nutrire dei porci!"
E con un gesto deciso lanci la scodella ai piedi del capo degli indigeni, imitato subito da Jamal. Invece i tuoi uomini non sembrano avere simili scrupoli. Continuano a

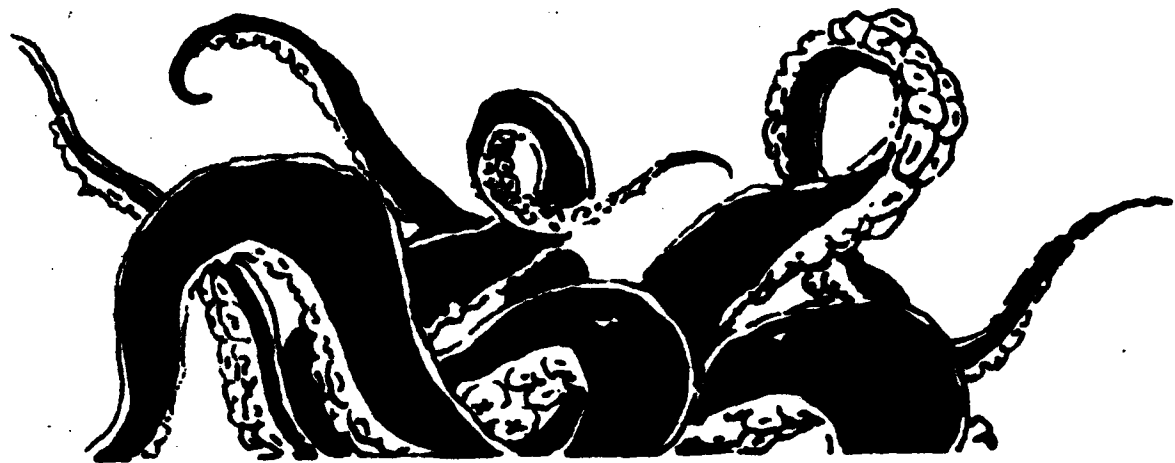
vuotare le scodelle che vengono riempite senza posa. Sembrano affascinati da questo cibo esotico.
"Non riescono a smettere di mangiare!" esclama il nostromo. "È una droga!"
Constati con terrore che sicuramente ha ragione, quindi devi cercare di sottrarre gli uomini a questa trappola. Ma per adesso si pone un problema più importante: gli indigeni si avvicinano brandendo dei coltellacci. Vai al **223**.

247

Impedito dal peso del vecchio, non riesci a saltare abbastanza velocemente da evitare il tapiro: la bestia ti getta a terra e ti calpesta selvaggiamente prima di continuare la sua corsa. Ti sei finalmente sbarazzato del vecchio! Il tapiro gli ha sfondato il cranio, e lui ha lasciato andare la presa. Unico problema: muori anche tu, con le ossa spezzate, alcuni secondi dopo di lui. La tua avventura è finita.

248

Senti la massa imponente del tapiro che ti sfiora! Hai evitato l'urto per un soffio!
"Okay, cane!" approva il vecchio. "Ora rimettiamoci in cammino!"
Sicuramente questo vecchione non ti darà tregua, e in più cominci ad avere fame. Un improvviso picchiettio sulla guancia ti ricorda la presenza del Minuscolo. Lo avevi quasi dimenticato, ma non si è allontanato di un centimetro.
"Se vuoi che io sopravviva, per riportare il tesoro al tuo padrone, devo assolutamente mangiare" sussurri. "Vai a cercarmi del cibo!"
"Cosa borbotti?" ringhia il vecchio. "Zitto e muoviti! Altrimenti attento al frustino!"

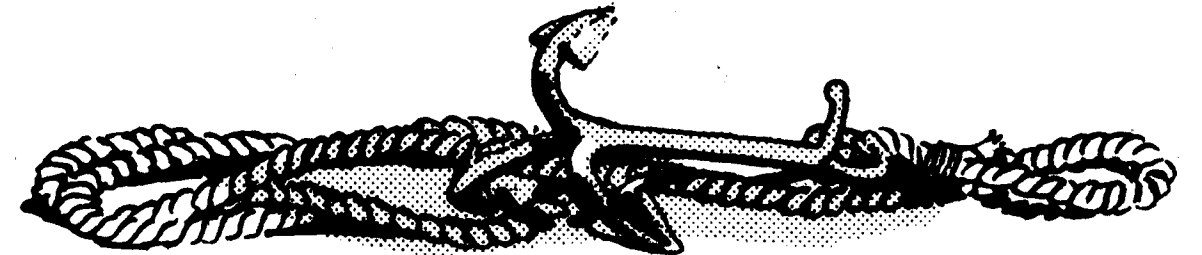
Immediatamente il piccolo demone salta a terra. Avrà capito? Ne hai la certezza quando, alcuni minuti più tardi, vedi un gigantesco cocomero e una piccola giara venirti incontro. L'invisibilità del Minuscolo talvolta dà origine a degli strani spettacoli! Afferri avidamente il cibo che ti tende.
"Che cos'è?" esclama il vecchio. "Dammelo subito!"
Lo stomaco ti fa male, e sai che questo cibo ti è indispensabile. Tuttavia vuoi obbedire, per paura di rappresaglie? Vai al **259**. Se decidi di rifiutare, vai al **267**.

249

L'avaria allo scafo è stata riparata durante la tua assenza, e ora puoi riprendere il mare.
Possiedi i tre pezzi del medaglione? Se sì, vai al **307**. Altrimenti, vai al paragrafo **130**, e consulta la carta.

250

Corri lungo la spiaggia in direzione della nave, con il viso sferzato dalla brezza. Arrivi ad una barca, chiaramente lasciata lì per te. Ti affretti a metterla in acqua e remi freneticamente.
Quando finalmente posi il piede sul ponte della nave, vieni accolto da un equipaggio in delirio. Anche Jamal è a

bordo: è riuscito a svignarsela dal villaggio dei Pamaletwa, e un'intuizione simile alla tua l'ha condotto fino alla nave. Sfinito ma felice, giuri che non metterai più piede su quest'isola maledetta, neanche per tutto l'oro del Califfo di Baghdad! Vai al **249**.

251

"Mai!" esclami. "Nessuno può obbligarmi a sposare una donna che non conosco!"
"Ha ragione" approva Jamal. "È come appioppare un'epidemia ad un intero equipaggio!"
"È mio dovere avvertirvi" riprende il capo, "che se rifiutate verrete giustiziati seduta stante, tutti e due!"
"Allora credo che accetterà!" si affretta a dire il nostromo. "Lasciate che gli parli un istante, lo convincerò!"
"Non serve" dici, scoraggiato. "Accetto perché fate leva sui miei sentimenti!"
Il volto di Komanwatu, capo dei Pamaletwa, si illumina di un sorriso estasiato.
"Celebreremo il matrimonio al crepuscolo" annuncia.
Vai al **258**.

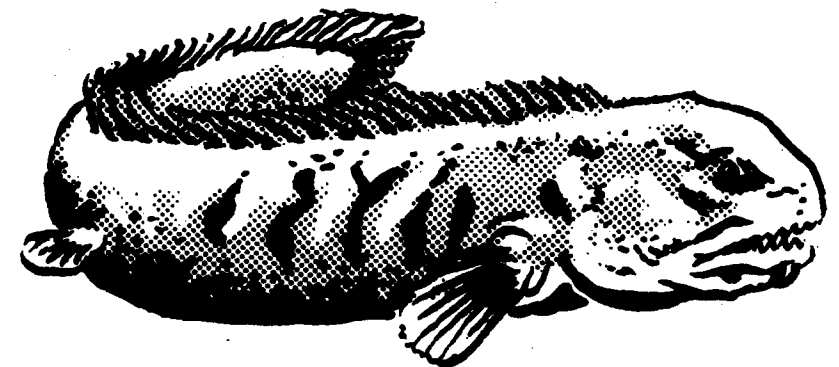
252

"Impossibile fermarsi! È troppo pericoloso" decidi. "Andiamo, Jamal, un po' di coraggio!"
Il nostromo si rialza brontolando, ma non andate molto lontano: avete appena percorso una decina di metri quando un rumore vi fa girare di scatto. Il re dei cannibali, sbucato improvvisamente tra due alberi, si precipita su di voi! Sembra solo. Che i suoi uomini l'abbiano abbandonato?

252 - Il re dei cannibali si precipita su di te!

In ogni caso, la grande spada che impugna è piuttosto strana: uno dei tagli, dentellato, la fa assomigliare ad una sega!
Jamal ti aiuta a combattere il re, e gli infliggerà 1 punto di danno per ogni scontro.

Re Cannibale	Forza 14	Vita 14

Tuttavia l'avversario colpirà solo te. Se riesce a guadagnare un attacco facendo un doppio, vai immediatamente al **275**. Se questo combattimento lo vinci tu, vai al **242**.

253

Vieni di colpo teletrasportato dieci metri in avanti. Ora il tapiro si trova dietro di te, e continua la sua corsa come se tu non fossi mai esistito. Il vecchio batte le mani.
"Divertenti questi braccialetti! Voglio provare! Dammeli!"
Con la morte nel cuore, sapendo che ti strozzerà se non obbedisci, ti togli i braccialetti per darglieli.
Ridendo stupidamente, ti fa avanzare di altri dieci metri. Per poco non ti rimaterializzi all'interno di un albero. Ma dopo averli sbattuti un'altra volta uno contro l'altro, il vecchio si mette ad imprecare rabbiosamente.
"Per gli dei! E questo cos'è?"
Alzando gli occhi, constati che i braccialetti ora sono uniti l'uno all'altro, come se fossero stati fusi da una forgia invisibile! Vai al **277**.

254

Gli indigeni ti guidano nel cuore di una giungla sempre più fitta, al punto che non riesci più a vedere il sole attraverso gli alberi. Non sei assolutamente in grado di capire dove ti trovi, né in quale direzione stai andando. Passando vicino a una palude scorgi numerosi coccodrilli, e ciò non ti rassicura molto. Nei dintorni non devono mancare neanche i serpenti velenosi... Finalmente, bagnato di sudore, arrivi al villaggio degli indigeni. Una radura naturale accoglie alcune decine di grandi capanne, fatte con foglie disposte su armature di rami. Al centro dello spiazzo, in un ampio focolare circondato da pietre piatte, covano dolcemente delle braci.
"Venire! Venire!" grida il capo facendoti segno di seguirlo fino al fuoco.
Il contenuto di un grande paiolo bolle lentamente, sorvegliato da alcune donne con i capelli ornati da anelli di legno. Il capo abbaia alcuni ordini e le donne si affrettano a riempire sei scodelle per te e i tuoi compagni, poi ve le offrono. Sospettoso, osservi attentamente la brodaglia che ti è stata appena servita. Si tratta di una specie di semolino piuttosto denso. Il delizioso profumo di questo cibo rende l'insieme molto appetitoso.
"Mangiare!" dice il capo degli indigeni. "Mangiare! Buono!" (Si batte il ventre con fare goloso, ma tu esiti ancora.)
"Ma... è veramente buono!" esclama all'improvviso uno dei tuoi uomini dopo aver assaggiato il contenuto della sua scodella. "Anzi, direi eccellente!"
Incoraggiati, gli altri tre marinai si affrettano ad imitarlo. Una volta vuote, le scodelle vengono subito riempite. Malgrado tutto, la tua naturale diffidenza ti fa rimanere in guardia.
"Non mangiare?" ti chiede il capo con aria meno cordiale. "Non mangiare? Volere insultare noi?"

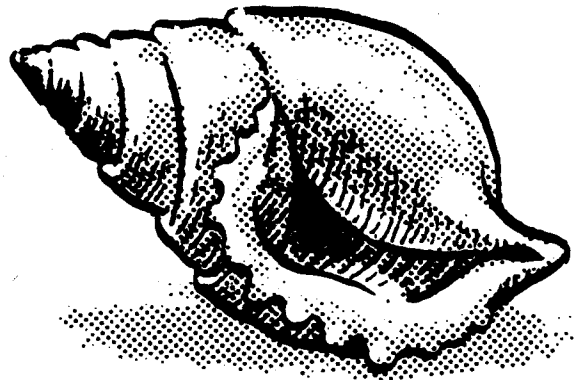
Cosa decidi di fare? Se vuoi evitare un incidente diplomatico, e mangi il contenuto della scodella, vai al **257**. Se preferisci affrontare le conseguenze di un rifiuto, vai al **246**.

255

Ispezioni febbrilmente i resti degli antichi sposi reali. Alcuni scheletri, almeno centenari, sono completamente nudi. Altri portano ancora dei brandelli di abiti, altri ancora gioielli e armi di cui, per il momento, non hai bisogno. Stai per abbandonare le ricerche quando noti un ciondolo appeso al collo di uno degli scheletri più recenti. Lo afferri e per poco non ti metti a urlare di gioia! Il suo strano colore, il peso troppo rilevante per le sue dimensioni... sì, quest'oggetto sprigiona un'incontestabile forza magica. Non c'è alcun dubbio: ecco uno dei pezzi del medaglione che stai cercando!
Nell'attimo in cui fai scivolare il frammento di medaglione nella tasca, la luce delle lampade a olio tremola un'ultima volta, poi si spegne. Eccoti completamente al buio. Se possiedi dei cristalli d'infravisione, li usi per poter vedere come in pieno giorno. Se non ne hai, togli 2 punti dal tuo totale di Abilità.
Ora, a meno che tu non l'abbia già fatto, vuoi studiare da più vicino il movimento che hai scorto in un angolo della cripta? Vai al **228**. Oppure preferisci cercare subito il modo di lasciare questo luogo? Vai al **256**.

256

Come prima cosa pensi di percorrere in senso contrario la strada che ti ha portato fin qui. Ma le pareti, assolutamente lisce, non ti offrono alcuna presa. Malgrado la tua abilità, non hai la minima possibilità di scalarle a mani nude.
Se possiedi dei guanti che hai sottratto ad un Uomo Pipistrello e desideri usarli, vai al **227**. Se possiedi dei brac-

cialetti di teletrasporto e speri di servirtene, vai al **263**. Se non possiedi niente di tutto ciò, vai al **217**.

257

Accennando un sorriso, prendi un po' di semolino tra le dita e lo porti alla bocca. Il capo degli indigeni ritrova il suo buon umore. Questo intruglio è veramente saporito, e finalmente capisci l'entusiasmo dei tuoi uomini. Vuoti in un attimo la scodella, ma non ti basta! Ti senti nuovamente affamato!
"Mangiare!" gridi, tendendo il recipiente ad una donna che corre a riempirtelo.
Anche Jamal non ne può più dalla fame. Allo stesso modo vuoti tre, e poi quattro scodelle di semolino, ma la fame rimane; o piuttosto il tuo bisogno di mangiarne sempre di più. Lanci uno sguardo allarmato ai tuoi uomini e vedi che non smettono di portare il cibo alla bocca, come affascinati da questa strana sostanza. In un lampo capisci il trucco: questo intruglio drogato agisce sul cervello, e vi costringe a mangiare sempre di più, fino forse a farvi scoppiare!
"Devo fermarmi!" pensi. "Devo farlo!"
Lancia due dadi. Se il risultato è inferiore o uguale a 6, vai al **226**. Se è superiore o uguale a 7, vai al **237**.

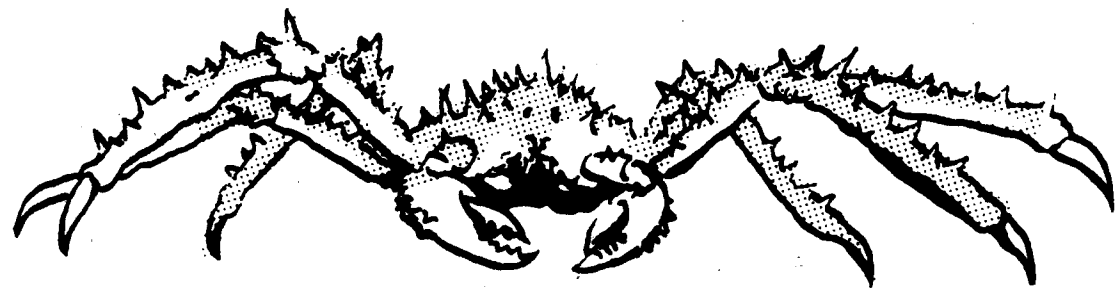
258

Il resto della giornata passa piuttosto piacevolmente, e tu vieni trattato come un principe. Ciò ti lascia tutto il tempo per esplorare il villaggio in lungo e in largo. Trovi presto

il luogo che nasconde le ricchezze della tribù: un edificio pieno fino a scoppiare di oro e di pietre preziose. Una minima parte di questo tesoro basterebbe a procurarti un'esistenza da sogno per moltissimi anni.
Alla fine arriva l'ora del matrimonio. Alcuni servitori ti vestono secondo le usanze dei Pamaletwa: un lungo abito di cotone variopinto e un berretto color porpora calato fino alle orecchie. Jamal fa il possibile per non ridere, ma capisci che si sta sforzando. D'altra parte, quando la tua fidanzata viene portata davanti l'altare, non riesce a trattenersi e scoppia in una sonora risata. Ciò ti costringe a spiegare subito agli autoctoni che si tratta di un costume nuziale del suo paese, che indica allegria di fronte ad una così meravigliosa unione.
La bella Anesto è un po' più piccola di te, ma pesa all'incirca quattro volte tanto! Ti ricorda un pochino un piccolo capodoglio al quale eri molto affezionato. Ti sorride con tutti i suoi denti cariati, ma è troppo tardi per i ripensamenti! Dopo un attimo d'esitazione, ti sistemi a fianco della tua fidanzata, davanti all'altare di pietra dove si trova Komanwatu in costume di gala. La cerimonia fortunatamente è breve! Si limita ad un discorso in dialetto locale di cui non capisci niente. Poi il capo riprende nella tua lingua:
"Che i due sposi vengano scortati fino al luogo stabilito per la notte di nozze!"
"Perché io?" ti chiedi ancora. "Perché ora? Perché così presto?"
Vai al **276**.

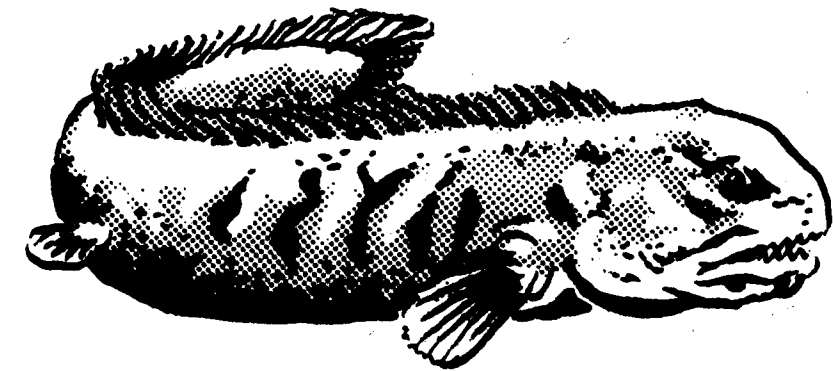
259

"Lasciamene almeno un po'!" implori, tendendo la giara al vecchio.
"Del vino di palma!" esclama entusiasta.

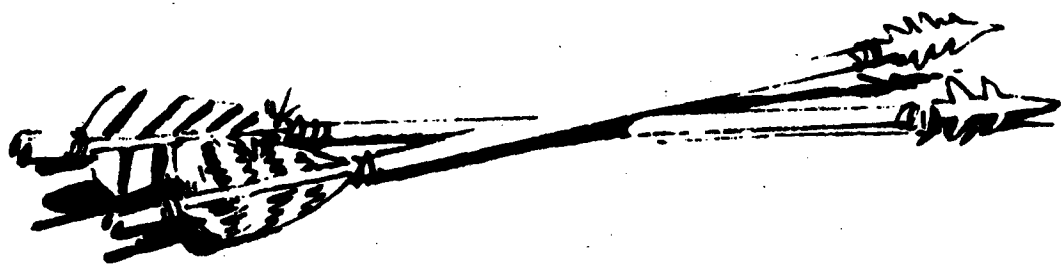
Beve a garganella, vuotando la giara in un attimo. Tuttavia, per quello che ti ricordi, il vino di palma è una bevanda fortemente alcolica...
"E ora... hic! passami il co... hic! il cocomero!" grida, gettando lontano la giara.
A quanto pare, non ha intenzione di darti né da bere né da mangiare. Quando passi il cocomero al vecchio, lui lo afferra e lo solleva sopra la testa; ma essendo totalmente ubriaco, perde l'equilibrio e cade all'indietro.
"Andremo a Valparaisooooo... " strilla, prima di cadere ai tuoi piedi e di addormentarsi.
Non aspetterai che si svegli. Lo lasci lì con mani e piedi legati, e riprendi il cammino dopo aver divorato un bel pezzo di cocomero. In questo modo riprendi 2 punti di Vita. Rinvigorito, cammini fino al crepuscolo, finché senti il rumore che aspettavi da così tanto tempo: il mare! Uscendo sulla spiaggia, emetti un grido di gioia: quelle luci in lontananza, non ci sono dubbi, sì, sono quelle della tua nave! Sei salvo!
Hai trovato un frammento di medaglione sull'isola? Se sì, vai al **250**. Altrimenti, vai al **213**.

260

Colpisci con forza uno contro l'altro i braccialetti dorati, e ne scaturisce una scintilla! Dopo che hai lasciato l'isola dei Teschi, quante volte hai usato i braccialetti?
Una volta? Vai al **253**.
Due? Vai al **229**.
Tre? Vai al **243**.
Quattro? Vai al **272**.

261

Affretti il passo per aumentare la forza dell'urto. Ma nell'attimo in cui stai per arrivare al ramo, il vecchio si getta all'indietro. Evidentemente si era accorto dell'ostacolo...
"Così volevi uccidermi!" grida. "Ecco, perché impari a rispettarmi!"
Senti le sue gambe stringersi violentemente. Respiri a fatica e il sangue ti sale al viso. Quando credi che la testa ti stia per scoppiare, finalmente la pressione diminuisce! Questo avvertimento ti fa perdere "soltanto" 2 punti di Vita! Vai al **233**.

262

La tua caduta dura alcuni secondi, e quando tocchi terra hai percorso almeno venti metri. Malgrado la tua agilità, ti sloghi la caviglia e perdi 3 punti di Vita.
La cripta è illuminata da lampade a olio. Scorgi parecchie dozzine di scheletri con le ossa imbiancate: sicuramente dei disgraziati a cui, in passato, è toccata la tua stessa sorte... Ma sei deciso a tirarti fuori da questa brutta situazione. Vicino al cadavere di Anesto sono stati preparati frutta, dolci, vino. Ti rifocilli un po' e riprendi 2 punti di Vita. A questo punto hai più scelte. I Pamaletwa non si sono preoccupati di toglierti né la scimitarra né i vestiti. Lo stesso è accaduto ai tuoi predecessori, e quindi i loro scheletri potrebbero nascondere degli oggetti interessanti. Inoltre ti è sembrato di notare un movimento nell'angolo

opposto della cripta, relativamente buio. Forse si tratta soltanto di topi, ma per esserne sicuro dovresti avvicinarti. D'altra parte non hai molto tempo a disposizione, perché le lampade a olio incominciano ad indebolirsi...
Vuoi approfittare degli ultimi minuti di luce per perquisire gli scheletri? Vai al **255**.
Preferisci andare a vedere cosa si è mosso nell'angolo buio? Vai al **228**.
Oppure cerchi subito il modo di uscire da questa fossa? Vai al **256**.

263

Ti rimbocchi le maniche, scoprendo i due braccialetti dorati. Senza esitare li batti uno contro l'altro, e il miracolo si compie: eccoti trasportato dieci metri più in alto. Ma sfortunatamente il pozzo non sale in linea retta, e dieci metri non sono sufficienti per raggiungere l'esterno. Quindi ti rimaterializzi dentro la parete di pietra, e muori all'istante. La tua avventura è terminata!

264

All'improvviso, un rumore tra il fogliame ti fa abbassare gli occhi: un enorme tapiro bianco e nero sta scappando proprio davanti a te! Non sai il motivo della sua fretta, ma si muove a velocità impressionante. Ti trovi sulla sua strada, e non sembra avere intenzione di schivarti!
Se possiedi dei braccialetti di teletrasporto e desideri usarli, vai al **260**. Se non hai braccialetti, o comunque preferisci cercare di evitare il tapiro facendo un salto di lato, vai al **235**.

265

Tutta questa abbondanza di oggetti metallici ti fa venire un'idea: se riuscissi a infilare l'anello al dito del vecchio, tutte le armi sarebbero attirate verso di lui e, chi lo sa?, forse rimarrebbe ucciso! Ti sbarazzeresti di lui in un colpo solo! Vuoi tentare di realizzare questo piano? Allora vai al **234**. Altrimenti, vai al **269**.

266

All'improvviso emetti un grido di gioia: finalmente la giungla si dirada, lasciando filtrare la luce del sole. Pieno di nuovo vigore, acceleri il passo. Ma ahimè, la tua eccitazione non dura molto: non si tratta della spiaggia, bensì di un fiume. Sull'altra riva la giungla ricomincia.
"Straniero!" grida all'improvviso una debole voce. "Straniero, aiutami, te ne prego!"
Noti allora la presenza di un uomo molto vecchio, con i capelli bianchi, seduto all'ombra di un albero enorme. Sembra sfinito, a giudicare dal viso contratto e dal corpo emaciato.
"Che ti succede, vecchio?" gli chiedi avvicinandoti.
"Sono venuto qui a cercare delle erbe per insaporire la mia cena" spiega, indicando un ciuffo di erbe aromatiche. Ma mi sono slogato la caviglia e non posso attraversare il fiume. Se mi aiuti, ti darò metà del mio pappagallo".
Guardando sull'altra riva, vedi effettivamente un uccello che si sta arrostendo su di uno spiedo improvvisato. Ti viene l'acquolina in bocca: deve essere più succulento che non le solite bacche e radici.
Acconsenti alla richiesta del vecchio e lo prendi sulle spalle? Vai al **273**.
Oppure, al contrario, approfitterai della sua immobilità per attraversare da solo il fiume e papparti tutto il pappagallo? In questo caso, vai al **232**.

267

"Neanche per idea!" protesti. "È roba mia!"
La terribile stretta del vecchio ti si richiude subito sul collo. Ti senti nuovamente soffocare. Indebolito dal prolungato digiuno, cadi in ginocchio e perdi 2 punti di Vita. Senti ormai le dita gelide della morte tendersi verso di te, quando la pressione si allenta bruscamente e il vecchio cade a terra. Ti raddrizzi, stupito, massaggiandoti la gola dolorante.
"Allora, capitano, si direbbe che sono arrivato in tempo!"
"Jamal!" gridi, riconoscendo il nostromo."Non sono mai stato tanto felice di vedere il tuo brutto muso!"
Jamal ha spaccato il cranio del vecchio furfante con un vigoroso colpo di randello. Ti informa che la nave non è molto lontana, e ti aiuta a camminare. Finalmente sei salvo!
Se hai trovato sull'isola un frammento del medaglione, vai al **244**. In caso contrario, vai al **222**.

268

"Molto bene" dici, con la morte nel cuore. "Sposerò tua figlia, è inteso".
Il viso di Komanwatu, capo dei Pamaletwa, si illumina di un sorriso estasiato.
"La cerimonia avrà luogo al crepuscolo" annuncia.
Ti chiedi cosa stai facendo in questo posto, ma malgrado tutto cerchi di vedere il lato buono delle cose. Dopo tutto sposare la figlia del capo è un modo efficace per guadagnarsi i favori della tribù. E con un po' di fortuna potrai fuggire durante la notte, portando via più ricchezze che puoi... Vai al **258**.

269

Il peso del vecchio diventa sempre più insopportabile, e senti che stai per crollare. A quel punto costui non avrà sicuramente nessuno scrupolo a finirti. Se solo avessi tutte le tue energie, pensi! Potresti liberarti di lui senza fatica. Se possiedi un anello che ti permette di trasformarti in gorilla, potresti tentare di infilarlo e di sbarazzarti del tuo cavaliere. Se desideri mettere in opera questo piano, vai al **221**. Se ti sembra troppo imprudente, vai al **264**.

270

Il cuore ti fa un salto nel petto quando scopri la causa del suo stupore: è un cranio umano, fissato al tronco di un albero da una freccia piantata in piena fronte. "Di cosa si tratta, capitano?" sussurra inquieto il marinaio. "Cannibali?"
Non vuoi lasciarti prendere dal panico, ma ti accorgi all'improvviso che tutti i rumori sono cessati! La giungla è diventata silenziosa, ad eccezione delle foglie che stormiscono al vento. Gli uccelli hanno smesso di cantare. Ti prepari a mettere in guardia l'equipaggio quando da dietro ogni albero escono due o tre uomini dalla pelle scura, vestiti con dei perizomi. Venite subito accerchiati!
I marinai fanno cenno di sollevare le asce, ma con un gesto glielo impedisci. I nuovi venuti sono armati con coltelli impressionanti, ma non sembrano aggressivi. Se non li attaccate forse vi risparmieranno. Uno di loro porta una corona d'oro massiccio cesellato. Il re, senza dubbio! Avanzi verso di lui e incominci a parlare nella tua lingua madre.
"Chi siete? Cosa volete?"
Con tua grande sorpresa, lui ti capisce e ti risponde nella stessa lingua, anche se maltrattando un po' le regole grammaticali.
"Voi venire villaggio noi! Noi offrire voi mangiare!"
Sorride con tutti i suoi denti, che sono lunghi e affilati come se fossero stati limati. Tutto ciò non ti ispira molta fiducia, ma preferisci non precipitare le cose.

"Va bene! Noi seguire voi!" dici, nella speranza di entrare nelle grazie del capo.
"Sei molto dotato per le lingue straniere" ti sussurra Jamal, mentre ti metti a seguire gli indigeni.
Gli lanci un'occhiataccia: è proprio il momento adatto per fare lo spiritoso! Vai al **254**.

271

"È uno scherzo!" esclami, facendo un piccolo gesto espressivo, con l'indice sulla tempia."Mi rifiuto di prendere parte a questa stupida cerimonia!"
"Lo sospettavo" ammette Komanwatu. "Per questo ho preso la precauzione di avvertire le guardie".
Indietreggia per lasciar passare una decina di guerrieri. Costoro si gettano su di te, ti legano saldamente e ti trascinano senza riguardi fuori dall'edificio nuziale. Perdi 2 punti di Vita. Incroci Jamal che ti lancia uno sguardo interrogativo, pronto a lanciarsi in tuo aiuto.
"Sarebbe inutile" dici. "Non puoi fare niente per me. Cerca di raggiungere la nave. Se ne esco vivo, ci ritroveremo laggiù".
Il nostromo fa segno d'aver capito e si eclissa senza che nessuno si occupi di lui. Passi il resto della notte in un altro edificio, la cui entrata è sorvegliata permanentemente da cinque robusti guerrieri. Malgrado l'angoscia che ti tormenta, finisci con l'addormentarti.
All'alba vieni svegliato da un violento scossone. Numerosi uomini ti scortano fuori dal villaggio, fino ad una buca di piccolo diametro.
"È la cripta in cui vengono sepolti i morti di nobile nascita. Lì ritroverai la tua sposa defunta e dei doni: oro, pietre preziose, cibo. Che venga slegato!"
Subito, un uomo ti taglia i lacci.
"E ora, salta!" ordina Komanwatu.

"Neanche per idea!" incominci. "Protesto contro questo procedimento inqualificabile che..."
Non hai il tempo di finire la frase. Con una spinta vigorosa il capo dei Pamaletwa ti ha gettato nel buco, e tu precipiti in caduta libera nell'oscurità. Vai al **262**.

272

Il tapiro sparisce, il vecchio pure, e la giungla cede il posto ad una stanza completamente bianca. Non sei più Simbad il valoroso, sei un lettore che ha cercato di barare. Infatti è assolutamente impossibile utilizzare questi braccialetti più di tre volte! Dovresti vergognarti. Per punizione, riprendi a leggere il libro dall'inizio.

273

"Molto bene, vecchio!" dici con fare generoso. "Ti porterò".
Ti abbassi, sollevi senza sforzo il corpo del vecchio e te lo sistemi comodamente sulle spalle. Lui ti chiude le cosce attorno al collo, stringendo un po' più forte del necessario. Probabilmente teme di cadere. Con passo allegro attraversi il guado e arrivi vicino al pappagallo arrosto, il cui profumo ti fa venire l'acquolina in bocca.
"Dammi l'arrosto!" dice il vecchio.
"Prima scendi, così staremo più comodi per mangiare!"
"Non scenderò! A partire da ora, sarai la mia cavalcatura! E mangerai quando io te ne darò il permesso. Questo pappagallo è mio!"
Scoppi a ridere. Questo vecchio è proprio spiritoso. Ma quando cerchi di afferrarlo, per togliertelo dalle spalle, ti stringe ancora di più il collo!
"Lasciami andare o ti strozzo!" sbraita.
Comincia a mettere in opera la sua minaccia, e tu perdi 1 punto di Vita!
"Molto bene" ti arrendi. "Ti obbedirò... per il momento!"

Afferri il pappagallo e lo dai al vecchio, che lo divora in un batter d'occhio, senza lasciarti neanche le ossa da rosicchiare. Per sbarazzarti di questo ingombrante "cavaliere" dovrai prenderlo di sorpresa. Che situazione! Non ti mancava che questa... Finché il vecchio si troverà sulle tue spalle, impedendoti nei movimenti, togli 2 punti dal tuo punteggio di Abilità. Vai al **216**.

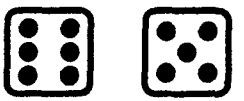
274

I due sposi morti viventi crollano ai tuoi piedi in un groviglio pestilenziale di ossa e di carne. Eccoli uniti ancora più strettamente, in quanto i loro corpi adesso sono soltanto una pozzanghera grigiastra. Così imparerai ad occuparti di cose che non ti riguardano! Un unico oggetto è sopravvissuto a questo scempio: un anello a forma di stella. Ne hai già visto di simili. È un anello d'attrazione magnetica: tutti gli oggetti metallici che indossi si agitano e tentano di volare verso di lui. Annota questa scoperta nella lista delle cose che possiedi. Se lo tieni al dito non verrà considerato come uno degli oggetti della bisaccia.
Vuoi perquisire gli scheletri, se non l'hai ancora fatto? Vai al **255**.
Oppure preferisci cercare il modo di uscire dalla cripta? Vai al **256**.

275

Improvvisamente la tua spada si incastra nella dentellatura di quella del re, e si spezza di netto! Togli 3 punti al tuo punteggio di Forza e continua il combattimento. Se ne esci vivo, vai al **242**.

276

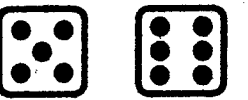
Alcune guardie ti trascinano in compagnia di Anesto fino ad una minuscola casa, con il pavimento coperto di morbidi cuscini. Un guerriero chiude la porta... ed eccoti solo con la tua legittima sposa!
"Comme te sei bello, Simbad!" tuba, facendosi più vicina. Suo padre le ha insegnato la tua lingua, ma lei ha conservato un po' il suo accento. Ti rimane un'unica soluzione: obbedire ai desideri di tutta la tribù e sperare che poi Anesto si addormenti, in modo da poterti eclissare! Allora ti metti a spiegare all'imponente sposa quanto la trovi affascinante, e come il tuo amore oscuri il sole e le stelle... il tutto in una lingua che capirebbe sicuramente, anche se non fosse bilingue.
Sei fiero di te perché Anesto sembra apprezzare i tuoi argomenti. Ma ahimè, dopo la conclusione perentoria del tuo discorso, quando credi che si stia finalmente addormentando, Anesto si porta al petto una mano grassoccia. Stralunando gli occhi, esclama: "Dio del cielo, brucio! Muoio!"
E, con un grande senso dell'opportunità, esala davvero l'ultimo respiro tra le tue braccia. Il suo cuore non ha resistito alla portata filosofica della tua dimostrazione! Questo rovesciamento di situazione sarebbe stato l'ideale, se il grido di Anesto non avesse messo in subbuglio mezzo villaggio! Subito la porta si apre ed entra Komanwatu. Indossa una camicia e un berretto da notte, segno dell'alto grado di civilizzazione del suo popolo.
"Io non ho fatto niente!" tenti di spiegare. "Il suo cuore..."
"Nessuno ti rimprovera, Simbad" ti rassicura. "Mia figlia è sempre stata debole di cuore. Era inevitabile... Insomma, ecco l'occasione per una nuova cerimonia: verrete sepolti domani all'alba".
"Come sarebbe a dire 'verrete'?" urli.
"La consuetudine vuole che lo sposo della figlia del capo l'accompagni nella sua ultima dimora" spiega Komanwatu. "Quindi tu verrai sepolto con lei, Simbad. Vivo".

Ti rifiuti di piegarti alle usanze del villaggio? Vai al **271**. Oppure preferisci accettare sperando di trovare il modo di uscirne? Vai al **241**.

277

Febbrilmente il vecchio furfante tenta di togliersi i braccialetti, ma senza riuscirci! Lo senti ribollire di collera, e ciò ti fa venire un'idea.
"Solo io so come togliere questi ornamenti magici" dici. "Se mi lasci, te lo mostrerò"
"E se io piuttosto ti uccidessi?" ti schernisce il vecchiardo.
"In quel caso dovresti tenerti i braccialetti fino al tuo ultimo giorno di vita" dichiari tranquillo.
Il vecchio esita un attimo, poi si decide.
"Va bene! Hai fortuna, perché oggi mi sento magnanimo!"
Finalmente allarga le gambe e si lascia scivolare a terra. Subito estrai la scimitarra e lo infilzi senza tante cerimonie.
Poi, rinfrancato, riprendi il cammino attraverso la giungla canticchiando allegramente. Vai avanti fino al crepuscolo, risparmiando le forze. Proprio mentre ti stai chiedendo dove andrai a ripararti per la notte, riconosci un rumore familiare: quello della risacca! Senza preoccuparti più per il dormire ti precipiti in avanti, e subito scorgi la spiaggia attraverso gli spazi vuoti nel fogliame. La marea sta salendo, e le onde si abbattono sulla sabbia con ritmo regolare. Una luce al largo ti fa quasi urlare di gioia: la tua nave! Sei salvo!
Hai trovato un frammento del medaglione sull'isola? Se sì, vai al **250**. Altrimenti, vai al **213**.

L'isola dei Teschi

278

Da solo, nella barca, avanzi lentamente verso quest'isola dalla configurazione così strana.
Mano a mano che ti avvicini, capisci il motivo del suo biancore: è molto piccola, quasi circolare, e sembra completamente ricoperta da ossa umane o animali, o di altre specie di cui non sapresti dire la provenienza. Queste migliaia di ossa si sovrappongono fino a formare un tappeto macabro e immacolato.
Al centro dell'isola, in cima ad un ripido pendio, si innalza un teschio gigantesco, privo della mascella inferiore, che sembra venuto fuori dal terreno! La cavità nasale, abbastanza grande da lasciar passare un uomo, attira irresistibilmente il tuo sguardo, come una grande porta aperta su tesori sconosciuti.
Il vento, insinuandosi dentro di essa, ulula sinistramente producendo un canto simile alle lamentazioni dei condannati.
Finalmente accosti, schiacciando alcune ossa che si spezzano scricchiolando. Un centinaio di metri ti separano dal grande cranio centrale, ma dovrai ancora scalare un pendio dal terreno instabile. Le orbite vuote sembrano sfidarti con il loro sguardo assente. Alcune ossa lunghe e affilate escono da terra e si drizzano verso il cielo, simboli sinistri che ti invitano ad avanzare. Scacciando ogni timore, salti giù dalla barca e cominci a salire. Come previsto le ossa si muovono sotto i tuoi piedi, e ti risulta difficile mantenere l'equilibrio.
Lancia due dadi e aggiungi il risultato ottenuto al tuo totale di Abilità.

278 - *In cima al cumulo di ossa troneggia un teschio...*

Se ottieni 14 o un numero inferiore, vai al **283**.
Se ottieni 15 o più, vai al **303**.

279

Eccoti di nuovo al punto di partenza, all'interno del macabro teschio. Cosa farai ora?
Lasci questo luogo? Vai al **292**.
Se non l'hai ancora fatto, vuoi tentare di prendere il globo con la mano? Vai al **285**.
Oppure usando il turbante? Vai al **299**.
O ancora vuoi tentare di gettare il Minuscolo nel vortice? Vai al **287**.

280

Disprezzando la sua evidente superiorità ti getti sul gigante, brandendo la scimitarra. Il colosso, sbalordito, non riesce a credere ai suoi occhi. "Mongo! Mongo!" esclama beatamente.

Gigante Stupito	Forza 17	Vita 18

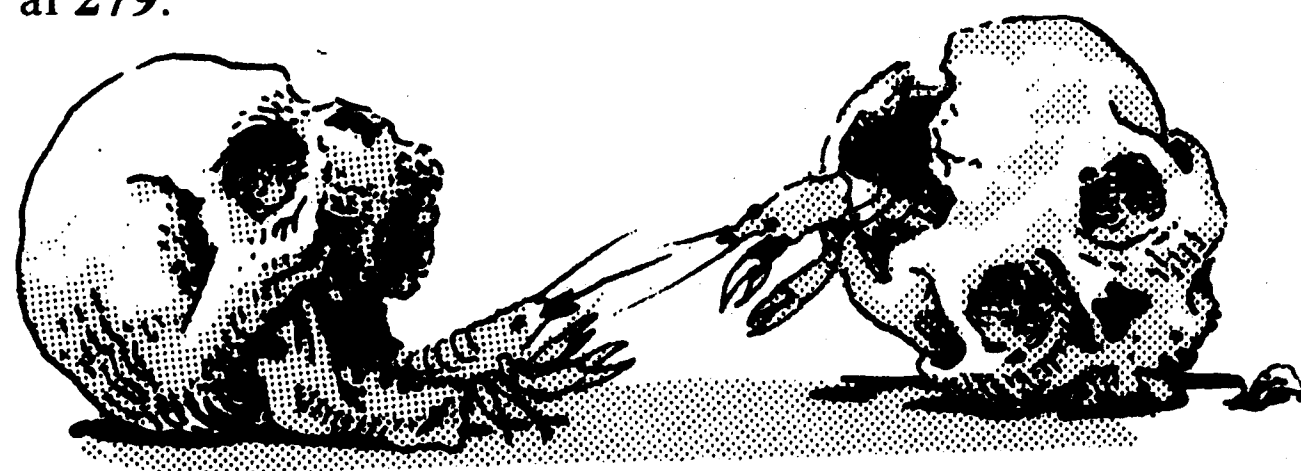
Se riesci a portarlo a 2 punti di Vita, il guardiano si accascia sconfitto.
Vai al **289**.

281

Getti il globo sul ponte, dove si rompe in mille pezzi. Subito dopo un sibilo stridente ti perfora i timpani, mentre un fumo biancastro esce dai rottami gonfiandosi e modellandosi fino ad assumere una forma umana.

L'essere che si è appena materializzato misura quasi tre metri. Vestito all'orientale, con una lunga treccia, un occhio verde e l'altro azzurro, porta una larga scimitarra in grado di tagliare una decina di teste alla volta. Pensi che farebbe fortuna come boia del Califfo di Baghdad, ma non hai il tempo di proporglielo.
"Sono il Djinn Jini" tuona con voce cavernosa. "Ti ringrazio di avermi liberato, mortale!"
"Figurati, per me è normale" rispondi, inghiottendo la saliva a fatica.
Subito dopo, scoppiando in una tonante risata, il gigante se ne vola via soffiando con forza sulla tua vela di maestra. Non avevi mai fatto tanta strada in così poco tempo! Ti ritrovi subito in alto mare, e quando la nave rallenta la corsa il Djinn è sparito.
Vai al paragrafo **130** per studiare la carta: grazie al Djinn, hai percorso tre quadrati a partire dall'isola dei Teschi, in una direzione a tua scelta. Se possiedi i tre pezzi di medaglione, vai al **307**.

282

Assumendo un atteggiamento disperato, cadi in ginocchio e tocchi il terreno con la fronte, indirizzando al gigante un ininterrotto fiume di preghiere. Vedendoti così, il gigante fa un salto dalla sorpresa e batte la testa sul soffitto. Allora aggrotta le sopracciglia con aria furente e grida: "Mongo! Mongo!" (Nota: nella sua lingua, significa: "Ahi!")
Poi allunga un dito monumentale verso di te, che osservi furtivamente tra una preghiera e l'altra. "Mongo!" esclama. (Nota: nella sua lingua immaginosa questo significa: "Quale dei Quattro Venti buoni o cattivi ti porta qui, straniero? Rivelami subito il motivo della tua presenza perché sappi che davanti a te sta Sirhoz, il fedele guardiano di questo luogo dimenticato dagli uomini! Parla senza indugio!")
Scuoti il capo con aria afflitta, mentre una smorfia di incertezza ti si dipinge sul volto.
"Mongo! Mongo!" dice lui pensosamente. (Nota: nella sua lingua descrittiva, ciò significa: "Hum. Questo straniero sembra essere in uno stato d'animo pietoso. Quindi non gli proporrò la partita di jaquet che sognavo di disputare da seicento anni. Tanto peggio!")
Il gigante ti afferra tra il pollice e l'indice e ti lancia con forza verso la sommità del pozzo da dove sei arrivato. Vai al **279**.

283

Malgrado le precauzioni che hai preso non riesci a mantenere l'equilibrio su questo terreno irregolare. Un osso rotondo ti scivola sotto il piede, così cadi in avanti scorticandoti il viso su un mucchio di vertebre. La punta acuminata di un osso spezzato ti si conficca nella carne e perdi 3 punti di Vita. Vai al **303**.

284

Infili con cautela il globo dorato nel sacco: avrai tempo di occuparti della sua natura una volta a bordo della nave. A quanto pare non c'è più niente da raccogliere in questo lugubre posto. Vuoi gettarti nel pozzo, prima di far ritorno alla nave? Vai al **302**. Oppure preferisci rientrare a bordo senza indugio? Vai al **292**.

285

Affondi la mano destra nella colonna d'aria per afferrare il globo, ma non hai neanche il tempo di toccarlo. Delle forme stranissime, simili a mille volti deformati, appaiono per un attimo nelle volute del vortice. Un dolore folgorante ti invade, e ritiri precipitosamente la mano!

La guardi incredulo, e ti accorgi che è stata completamente consumata: in alcuni punti la carne è sparita del tutto, lasciando a nudo il biancore delle ossa! Togli 2 punti dal tuo totale di Abilità.

Se non l'hai ancora fatto, vuoi lanciare nel vortice il Minuscolo? Vai al **287**.

Oppure vuoi usare il turbante per afferrare il globo? Vai al **299**.

Oppure ancora preferisci saltare nel pozzo? Vai al **302**.

286

Incominci a scavare febbrilmente tra le ossa che si trovano ai tuoi piedi. Il buco che scavi tende a riempirsi di continuo, ma utilizzando numerosi femori riesci a puntellarlo. Scavi in questo modo fino a sparire sotto i cumuli di ossa; dopo un po', persuaso di perdere il tuo tempo, ti prepari a risalire quando vedi filtrare un po' d'acqua sotto l'ultimo teschio che scosti. Di colpo capisci che l'isola, totalmente artificiale, è fatta solo di ossa ammassate che galleggiano sull'acqua!

Proprio mentre questo pensiero ti attraversa la mente, un tentacolo esce da sotto e ti si attorciglia intorno alla caviglia sinistra, tirandoti verso il basso. Tenti di aggrapparti alle pareti del buco, ma le tue dita non incontrano nessun appiglio! Con un omero in una mano, e un frammento di tibia nell'altra, vieni inesorabilmente trascinato in acqua; e quando il tuo viso sparisce sotto la superficie dei flutti, capisci d'aver commesso un piccolo errore. Ma non hai

molto tempo per dispiacertene: questo mostro è gigantesco, e ha fame. Secondo te, qual è l'origine di quest'isola? La tua avventura finisce qui...

287

All'improvviso afferri il piccolo demone, sempre appollaiato sulla tua spalla, e lo lanci con forza in mezzo al vortice. Il Minuscolo sparisce emettendo un gridolino furioso. Ti complimenti con te stesso: hai anche fatto in modo che non urtasse il globo dorato.

Ma un attimo dopo il Minuscolo è di ritorno sulla tua spalla: la caduta non sembra averlo danneggiato. Aspetti di sentire la sua coda che ti si attorciglia attorno al collo per punire la tua condotta, ma stranamente non accade niente di tutto ciò. Al contrario, il Minuscolo si mette a fare le fusa come un gattino e ti bacia affettuosamente sulla guancia. Lo hai proprio addomesticato! Senza farlo apposta, d'accordo, ma è il risultato quello che conta!

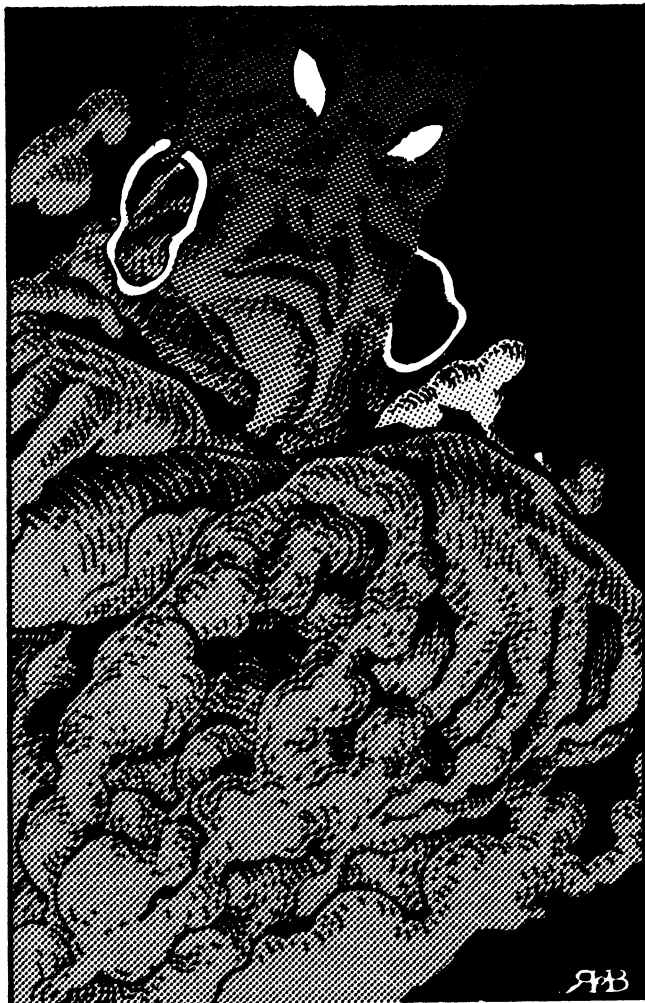
Vuoi cercare di afferrare il globo con la mano? Vai al **285**.

O preferisci tirarlo verso di te aiutandoti con il turbante? Vai al **299**.

O ancora decidi di tuffarti nel pozzo? Vai al **302**.

288

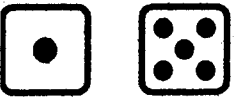
Ti ci vuole un buon quarto d'ora per raggiungere il grande teschio centrale. L'apertura nasale misura per lo meno due metri di altezza; scrutando la semioscurità che regna all'interno, distingui una grande macchia dorata come sospesa in aria, troppo lontana per essere identificata con precisione.

Ti ispirerebbe comunque una certa angoscia, anche se ne avessi viste delle altre! Se desideri rientrare alla nave senza attardarti un momento di più in questo luogo macabro, lo puoi fare: allora vai al **292**. Se, al contrario, senti che la meta è vicina, vai al **304**.

290 - *L'essere misura più di tre metri d'altezza...*

289

Incredibile a dirsi, sei riuscito a sbarazzarti del gigante, il quale si accascia pesantemente nella polvere bianca. Nel corso del combattimento hai assistito ad uno strano fenomeno: battendo i braccialetti d'oro l'uno contro l'altro, il mostruoso guardiano scompariva per riapparire alcuni metri più lontano, evitando in questo modo i tuoi assalti più audaci. Cerchi una spiegazione per questo mistero, e ne trovi solo una: i braccialetti sono magici.
Così, approfittando dello stato di incoscienza del gigante, glieli togli. A guardarli da vicino, noti che portano incise lunghe linee di caratteri filiformi: delle iscrizioni cabalistiche! Ti infili i braccialetti, che subito vibrano e si adattano ai tuoi polsi. Impaziente, li batti uno contro l'altro. Provi un senso di disorientamento e ti accorgi di avere superato dieci metri! Vieni preso dall'entusiasmo. Che scoperta! Annota i *braccialetti di teletrasporto* sulla lista delle cose in tuo possesso. Visto che li terrai ai polsi, non conteranno tra gli oggetti del sacco.
Dopo un'ultima occhiata al gigante inerte, cedi alla tentazione: un nuovo colpo e i braccialetti ti portano dieci metri più in alto, sul bordo del pozzo dal quale eri caduto. Vai al **279**.

290

Il globo cade a terra e si spacca sotto i tuoi occhi. Un sibilo stridente attraversa l'aria, mentre un fumo bianco fuoriesce dai rottami; il fumo si gonfia e si modella, fino a prendere una forma umana che si solidifica.
L'essere che si è appena materializzato davanti a te misura quasi tre metri. Vestito all'orientale, con una lunga treccia che gli scende sulle spalle, porta una larga scimitarra in grado di far saltare dieci teste alla volta. Pensi che farebbe fortuna come boia del Califfo di Baghdad, ma non hai il tempo di proporglielo.

"Sono il Djinn Jini" tuona con voce cavernosa. "Ti ringrazio di avermi liberato, mortale!"
"Di niente, figurati" rispondi, inghiottendo a fatica la saliva.
Il Djinn si guarda attorno aggrottando le sopracciglia, poi posa lo sguardo su di te. Un sorriso vagamente beffardo gli si dipinge sul volto.
"Ecco la tua ricompensa" dice ancora.
Non vedi neanche arrivare lo schiaffo che ti rifila, e che ti toglie 2 punti di Vita. Approfittando della sorpresa e dello stordimento che ti ha causato, il Djinn soffia e tu precipiti nel buco nero in mezzo al vortice! La sua tonante risata accompagna la tua caduta nel pozzo. Vai al **302**.

291

Poco desideroso di veder apparire un nuovo tentacolo, corri a gambe levate fino alla barca, la allontani dalla riva e remi con tutte le tue forze. Poco dopo sali a bordo della tua nave, con il cuore in gola, e scopri che le tue pene non sono finite.
Mentre approfittavano del tempo splendido per fare il bagno in mare, i marinai hanno fatto una scoperta inquietante. Dei Vermifori, o parassiti marini mangialegno, terrore del palissandro e della quercia più resistente, si sono attaccati allo scafo! La loro velocità di riproduzione è terrificante, e già pullulano sotto il *Kihétal*, divorando senza posa lo scafo! Lancia due dadi e scopri quante colonie di parassiti hanno attaccato il rivestimento della nave. La situazione è grave!
Hai a disposizione solo tre lanci per annientare i parassiti. Ma attenzione! Due nuove colonie appaiono ad ogni lancio, e dovrai aggiungerle alle restanti! Lancia i dadi: il risultato ti indica quante colonie di parassiti hai distrutto con quel lancio. Se alla fine di tre lanci i Vermifori sono

ancora là, il responso si trova al **135**. Se, al contrario, riesci a sbarazzartene con tre lanci o meno, vai al **293**.

292

Esci dal teschio gigante e ti prepari a ridiscendere il pendio coperto d'ossa. La discesa è più facile della salita: devi solo lasciarti scivolare. Ma hai ormai percorso metà della distanza che ti separa dalla barca, quando le ossa incominciano a muoversi, come scosse da uno spasmo. Ti fermi perplesso. Nello stesso istante un tentacolo gigantesco spunta dal terreno vicino a te, cercando di attorcigliarsi attorno al tuo corpo. Lancia due dadi. Se il risultato è 5 o meno, vai al **298**. Se è superiore o uguale a 6, vai al **294**.

293

Se possiedi ancora il globo dorato, e desideri romperlo, vai al **281**. Se non lo possiedi, oppure preferisci riporlo aspettando la fine dell'avventura, vai a consultare la carta al paragrafo **130**, per riprendere il viaggio. A meno che tu ora non possieda i tre pezzi del medaglione: allora vai al **307**.

294

Paralizzato dall'orrore, non hai neanche il tempo di reagire: il tentacolo ti si attorciglia attorno alla vita, comunicandoti una sensazione umida e vischiosa anche attraverso i vestiti. E adesso la cosa mostruosa tenta di trascinarti sotto le ossa!
L'isola si è sicuramente formata grazie alle innumerevoli vittime di queste creature. Sfoderi la scimitarra e inizi a colpire il tentacolo, ben deciso a difendere la tua vita!

Tentacolo	Forza 10	Vita 10

Se vinci il combattimento, vai al **296**.

295

Rispondendo ad una voglia irresistibile di muovere un po' le gambe, balzi verso la porta. Hai appena il tempo di notare che sembra a tenuta stagna, e posi la mano sulla grossa maniglia.
"Mongo! Mongo!" grida il gigante, facendoti dei segni tanto spaventati quanto frenetici. Ma tu apri la porta, commettendo l'ultimo errore della tua vita.
Infatti la porta si apriva direttamente sul mare, che ora si riversa nella piccola stanza e annega te e il gigante innocente. Poco dopo, anche l'isola va a fondo. Grazie alle tue pagliacciate, sei riuscito a suicidarti! E non sperare di resuscitare: termini l'avventura in fondo al mare.

296

Un ultimo colpo trancia il tentacolo. La pressione che ti tortura cessa di colpo, e il membro appiccicoso cade a terra tra spruzzi di sangue verdastro e gorgogliante. Le tue ossa non si uniranno a quelle che stai calpestando da quando hai messo piede sull'isola! Vai al **291**.

297

"Buongiorno, gentile gigante" cominci, sforzandoti di sorridere. Non ti annoi qui tutto solo, lontano dal mondo e dai tuoi simili? Io, che ho viaggiato molto, non ho mai visto una faccia espressiva come la tua: spira bontà e amore per il prossimo. Non sei d'accordo? "
Il gigante sembra sbalordito da questo fiume di parole. Ci capisce qualcosa? Non ci giureresti. Tuttavia un'aria perplessa gli si dipinge sul volto. "Mongo!" dice, abbastanza stupito. (Nota: nella sua lingua, ciò significa: "Questo ragazzo non ha l'aria cattiva, sembra solo un po' ingenuo. Povera anima disorientata nella grande tormenta dei venti celesti che sferzano la nostra esistenza... Hum! Ma, d'altra parte, come è arrivato qui?")

Sai che la tua vita può dipendere dalla prossima frase che dirai. Come continuerai la conversazione? Domanderai al gigante:
Se ha i piedi palmati? Vai al **306**.
Se sa lavorare a maglia? Vai al **306**.
Cosa ne pensa del Califfo di Baghdad? Vai al **306**.
La strada per Shangri-La? Vai al **306**.
Dove si trova il medaglione? Vai al **306**.

298

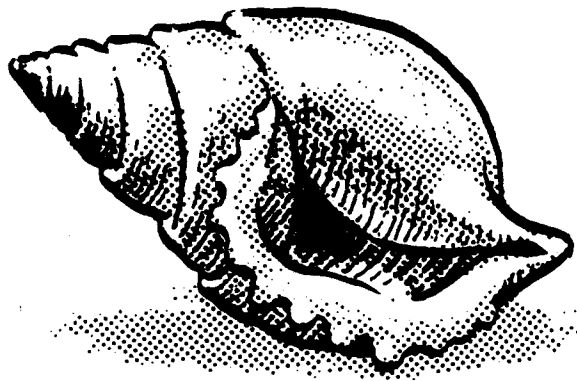
Facendo un salto disperato riesci ad evitare il tentacolo, che si agita furiosamente facendo volare da tutte le parti decine di ossa. Vai al **291**.

299

Srotoli il turbante e afferri le due estremità. Senza esitare, fai oscillare la fascia in mezzo al vortice, sopra il globo, e poi tiri verso di te.
Lancia due dadi e aggiungi il risultato al tuo totale di Abilità. Se ottieni 20 o più, vai al **305**. Se ottieni 19 o meno, vai al **301**.

300

Dando ascolto solo al tuo coraggio, ti precipiti verso la porta e la apri. Subito un baccano assordante ti riempie le orecchie. Ti sembra di distinguere delle figure che fanno

delle giravolte, vestite con costumi coperti di fronzoli, strimpellando con stranissimi strumenti musicali. Ma immediatamente tutto questo sparisce, in un frastuono assordante che ti fa perdere l'uso dell'udito per dieci ore (e allo stesso tempo, 2 punti di Abilità). Senza aver capito cos'è accaduto, vedi il gigante scoppiare in un'allegra risata. Con una pedata ti spedisce verso l'alto del pozzo, e ti ritrovi in alto, sul bordo della voragine nera. Non puoi che rallegrarti d'essere scampato a questo guardiano idiota, anche a prezzo delle orecchie. Vai al **279**.

301

Il globo vola fuori dalla colonna d'aria, trascinato dal turbante. Cerchi di prenderlo, ma riesci solo a sfiorarlo. Vai al **290**.

302

"Ciò che non conosco non mi può fare del male" pensi un po' ingenuamente. Chiudi gli occhi per non vedere dove cadi, e un attimo dopo atterri sulla schiena, in un luogo chiuso coperto di sabbia o di polvere bianca. A due passi da te vedi un gigante dal cranio rasato che sonnecchia, addossato alla parete, tra due pesanti porte sprovviste di serratura. Due grandi occhiaie nere, indice di lunghe ore di attesa, sottolineano il suo aspetto sciupato. "Sicuramente un guardiano notturno!" pensi. Dei grandi braccialetti chiodati gli stringono i bicipiti, e altri, dorati, i polsi. Una

mazza, grande come un tronco d'albero, è appoggiata al suo fianco. Ovviamente non stai a calcolarne il peso. Inquieto, esamini le porte: su quella di destra è dipinta una goccia d'acqua, su quella di sinistra invece una corrente d'aria sopra il bosco.
Il gigante apre un occhio e ti guarda. Cosa fai?
Lo attacchi di sorpresa? Vai al **280**.
Ti precipiti sulla porta con la corrente d'aria per tentare di aprirla? Vai al **300**.
Corri ad aprire la porta con la goccia d'acqua? Vai al **295**.
Ti getti in ginocchio e implori pietà? Vai al **282**.
Tenti di avviare la conversazione su qualche argomento scherzoso? Vai al **297**.

303

Mentre sali a fatica il pendio, un rumore sospetto ti fa voltare: ad alcuni passi da te vedi che le ossa si muovono, come mosse da una strana ondulazione sotterranea. Vuoi avvicinarti e scavare il tappeto di ossa per vedere cosa c'è sotto? Vai al **286**.
Se preferisci ignorare questo movimento, vai al **288**.

304

Ti introduci agilmente all'interno del teschio, e subito un forte odore di muffa ti entra nelle narici: certamente qui non si fanno le pulizie ogni giorno. Camminando istintivamente sulla punta dei piedi, come se temessi di svegliare qualche demone, avanzi verso la macchia dorata. Scopri che si tratta di un globo, probabilmente di vetro, mantenuto in rotazione perpetua all'interno di una colonna d'aria turbinante, dall'indefinita colorazione biancastra. Sotto il vortice si apre un largo pozzo che affonda nella totale oscurità.
Vuoi tentare di prendere il globo? Vai al **285**.

continua

Preferisci usare il turbante per tirarlo verso di te, consapevole che potresti romperlo nel corso dell'operazione? Vai al **299**.
Preferisci lasciar stare il globo per saltare nel pozzo? Vai al **302**.
Oppure tenterai di gettare il Minuscolo nel vortice? Vai al **287**.
A meno che tu non scelga di lasciare questo luogo. Vai al **292**.

305

Il globo fuoriesce dalla colonna d'aria e ti si posa con tutta naturalezza tra le mani. Non è fatto di vetro, come immaginavi, ma di una materia sconosciuta, quasi calda, che sembra vibrarti tra le dita.
Vuoi mettere il globo nel sacco per studiarlo più tardi? Vai al **284**.
Preferisci romperlo subito per esaminarne il contenuto? Vai al **290**.

306

Le tue parole non sembrano appassionare il gigante, anzi, i tuoi insipidi sproloqui lo irritano non poco. Solleva una sopracciglia e dichiara: "Mongo!" (Nota: nella sua lingua complessa, questo termine esprime un certo fastidio; potrebbe tradursi con: "Vuoi il pezzo di medaglione? Tieni, eccolo!")
Così dicendo, ti lancia il prezioso frammento di metallo! Non credi ai tuoi occhi, e ti affretti a ringraziarlo, ma vedi che lui solleva la mano per farti tacere. "Mongo! Mongo!" esclama. (Nota: nel suo linguaggio colorato significa: "Arrivederci, straniero!")
Detto ciò, ti prende tra il pollice e l'indice e ti lancia con forza verso la sommità del pozzo da dove sei caduto. Vai al **279**.

La fine del viaggio

307

Sistemato comodamente nella tua cabina, assapori il tuo trionfo. Sparsi davanti a te, sulla tavola di legno scuro, ci sono tre pezzi di metallo lavorato. Il frutto delle tue coraggiose spedizioni nel cuore dell'Arcipelago del Vento...
Accarezzi con le dita la superficie patinata dei frammenti di medaglione, sondando le cavità e le protuberanze.
Sarà possibile farli combaciare, come predice la leggenda? Ripensi al vecchio mendicante cieco di Asphyx e alle sue profezie.
Se devi salvare un popolo, al momento quello d'Aquascandia, devi assolutamente ritrovare il tesoro di Posidone e lo scettro del potere. Ma, per fare ciò, il medaglione deve assolvere la sua funzione.
Tremando per l'emozione, provi a unire i primi due pezzi. Nessuna fessura, si adattano perfettamente! Anche il terzo frammento si inserisce all'insieme, ed eccoti in possesso del medaglione ricostituito! Uno sfavillio intenso ha preso il posto della spenta coloritura del metallo, come se ora attirasse tutta la luce disponibile. Preso da un impulso irresistibile, spalanchi la porta della cabina e corri sul castello di prua.
"Rivela il tuo segreto, guardiano delle ricchezze dimenticate!" gridi sollevando il medaglione verso il sole.
La luce filtra attraverso i complicati rilievi del pendente e va a colpire la superficie limpida del mare, disegnando sull'acqua una carta marina! Scopri l'esistenza di un'isola che nessuna carta riporta, appena ad una sessantina di miglia a sud...
Vai al **318**.

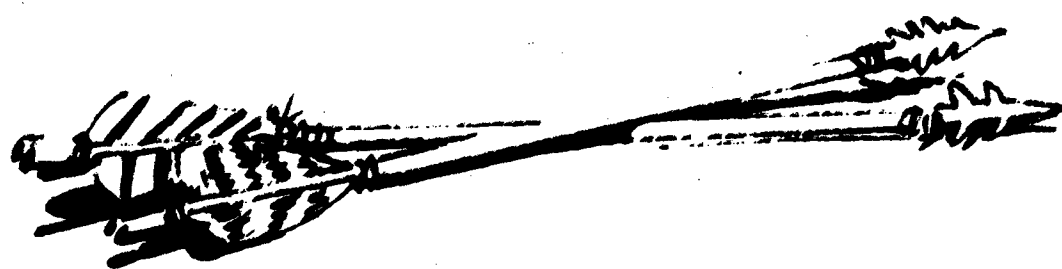
308

Sopraffatto dal tuo furore disperato, Abraxas vacilla! Gli hai inflitto ferite sufficienti per uccidere un uomo normale, ma lui sembra soltanto molto indebolito. Forse la maschera di ferro nasconde le sue sofferenze? Comunque sia, Abraxas, sebbene ferito, è lontano dall'essere senza energie. Solleva la mano verso di te e ne esce fuori una luce accecante, che ti abbaglia completamente!
"Sono costretto ad andarmente, Simbad, ma detesto che i miei piani vengano ostacolati! La tua impertinenza mi costerà molto cara! Me la pagherai cento volte tanto, te l'assicuro. Sii vigile la notte, e guardati sempre alle spalle, non si sa mai..."
A questo punto, una mano invisibile sembra sollevare il mago per deporlo dolcemente sul carro volante, che si alza e sparisce attraverso la fessura nel cielo. Quando recuperi la vista, il cielo ha ripreso l'aspetto normale. Zip il Minuscolo è scomparso: probabilmente qualche energia magica lo legava al suo padrone...
Ma ti resta lo scettro degli Aquascandiani! Ti siedi su una pietra per meditare, un po' scosso dalla violenta esperienza. Reso triste dagli avvenimenti degli ultimi minuti, ti interroghi sul senso della vita; ma alla fine ti riprendi: tu sei Simbad, il Principe dei Ladri, e ne hai viste di peggiori. Un nemico di più o la sparizione di un compagno non cambieranno nulla! Decidi che hai meritato questo tesoro, e che saprai metterlo a frutto! Una volta a bordo, ordini di lasciare questi paraggi il più rapidamente possibile, vento permettendo. Intanto l'isola ha iniziato ad affondare: Posidone richiama a sé il suo incommensurabile tesoro! Una volta lontano dall'isola scomparsa, lasci che gli uomini incomincino a spartirsi il bottino e ad ubriacarsi. Dopo un brindisi alla memoria di Jamal l'astuto, ti ritiri malinconico nella cabina. Le ricchezze portate a bordo ti sembrano all'improvviso del tutto inutili... Sul tuo tavolo, c'è solo

un oggetto preso dal tesoro di Posidone: lo scettro del potere d'Aquascandia, la chiave del dominio di un mondo! Cosa decidi di farne?
Lo getti in acqua e dimentichi l'esistenza degli Anfibi? Vai al **311**.
Mantieni la parola e fai rotta verso l'isola dei Volti Mascherati? Vai al **315**.

309

Questa volta non è il caso di rifiutare questa manna insperata. Dopo tutto il principe d'Aquascandia e il suo consigliere ti hanno detto che il tesoro apparteneva a te, ad eccezione dello scettro... In due viaggi, tu e Jamal riempite la scialuppa delle pietre più grosse, di monete di platino rare come la rugiada del giardino degli dei, di statue d'oro incrostate di gemme di squisita bellezza. Poi, a malincuore, ti prepari a lasciare l'isola.
"Sai, capitano, devo confessarti una cosa" ti bisbiglia il nostromo con aria imbarazzata. "Nel corso del viaggio ti ho sorvegliato da vicino, standoti sempre alle calcagna o controllandoti a distanza con lo sguardo. Avevo uno scopo quando mi sono imbarcato con te: ucciderti e impadronirmi dei tesori che avresti potuto scoprire. Ma con un capitano come te, è inutile: accumulerò molte più ricchezze restando fedelmente al tuo fianco che tradendoti. Spero che tu non me ne voglia..."
Aggrotti le sopracciglia, un po' sorpreso. E tu che ti fidavi di Jamal ciecamente! L'astuto furfante ha ben tramato il suo colpo, dall'imbarco falsamente fortuito fino al cannocchiale rubato...
"Sei un ladro nobile, Jamal, e la tua onestà mi commuove!" rispondi. "Ti avrei infilzato da parte a parte senza problemi, se avessi tentato di tradirmi. Avevo indovinato il tuo inganno fin dall'inizio. (Menti per salvare l'onore.) Ma sapevo che in te c'era del buono: e volevo darti una

possibilità. Hai saputo prenderla al volo. Ti perdono, suvvia! Vivremo assieme altre avventure, e ci arricchiremo tutti e due, te lo assicuro!"
Incominci a ridere, e il nostromo ti imita. Ciò non toglie che in avvenire diffiderete l'uno dell'altro ancora di più!
Nello stesso momento, un grande lampo blu attraversa il cielo assolato e mette fine al tuo buon umore: hai riconosciuto il segno del mago Abraxas! Vai senza perdere tempo al **312**, la situazione è grave!

310

Abraxas ti squadra con sguardo amareggiato, e senti il suo viso contrarsi dietro la maschera di ferro. Poi i suoi occhi si posano sulla tua spalla e sorride.
"Tsk, tsk! Non sei serio, Simbad! Hai per caso la memoria corta? Zip!"
Ahi, ahi! avevi dimenticato il suo servitore invisibile! Sei riuscito ad addomesticare il Minuscolo nel corso dei tuoi viaggi? Se sì, vai al **314**. Altrimenti, vai al **317**.

311

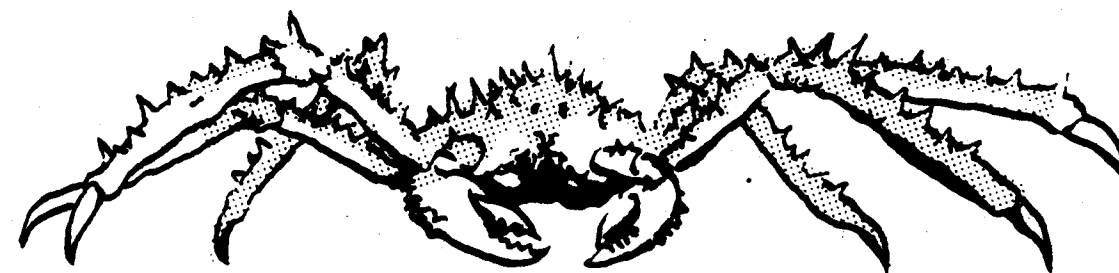
Questa ricerca ti ha procurato solo disgrazie e tormenti. Sali sul ponte con lo scettro in mano, e, voltando la schiena agli uomini che festeggiano e fanno il bagno nell'oro, sollevi le braccia sopra l'acqua con un gesto teatrale. Dopo aver contemplato per un istante il mare immobile, che si estende da ogni parte a perdita d'occhio, lasci cadere con solennità lo scettro tra i flutti.
"Possa tu non essere più causa, per me, di preoccupazioni!" dici con voce piena di sdegno.

Ma lo scettro non raggiunge la superficie dell'acqua. Una gigantesca macchina da guerra blindata, munita di punte e di lame falcate, spinta dall'energia di due enormi anguille elettriche, esce dal mare, allunga una pinza e lo afferra al volo, interrompendo la sua caduta! A bocca spalancata, constati che si tratta di una specie di granchio gigantesco, coperto di metallo e di piastre d'armatura...
I tuoi uomini si sono raccolti dietro di te, ammutoliti per lo stupore. Tutti attendono il seguito degli avvenimenti con il fiato sospeso. Un boccaporto si apre e lascia uscire una piattaforma circolare, provvista di parapetto. Sopra ci sono due figure avvolte in veli azzurrognoli.
"Così, abbiamo avuto ragione!" esclama il principe Stercès, corrucciato.
"Sì, non bisogna mai fidarsi di un ladro!" aggiunge il venerabile patriarca Anfibio. "Quindi non avevi intenzione di mantenere la tua solenne promessa, Simbad! Non riusciamo a capirti: eppure hai liberato Aquascandia dall'usurpatore che minacciava il suo avvenire. Sei arrivato alla fine della tua ricerca... Allora, perché?"
Non sai proprio cosa rispondere. Questo limitato uomo-pesce come potrebbe sperare di mettersi alla tua altezza, e penetrare la profonda psicologia del miglior ladro della terra? Si ha pure il diritto di avere i propri stati d'animo, no?
"Come puoi capire, dobbiamo punire il tuo gesto" riprende il vecchio. "Se non avessimo deciso di sorvegliarti, lo scettro sarebbe andato perso un'altra volta! Ti lasceremo salva la vita perché ci hai aiutato, Simbad. Tuttavia, meriti una lezione..."
"Addio, Simbad!" conclude il principe, stringendo fieramente lo scettro. "Possa Aquascandia perdonare i tuoi misfatti!"
Detto questo, il boccaporto si richiude e il granchio-fortezza si immerge di nuovo nei flutti. Vai al **319**.

312

Con la sua abituale modestia, il tuo accanito avversario scende dai cieli su un carro dorato tirato da cavalli bianchi ornati di ghirlande di gigli e lillà bianchi.
"Chi è questo curioso personaggio?" chiede Jamal, perplesso. "Forse un dio?"
"No, solo un mago irritante. Quando si poserà sull'isola, passagli dietro e uccidilo, altrimenti sarà lui a sbarazzarsi di noi. Non oso pensare alle torture alle quali potrebbe sottometterci per il resto dell'eternità..."
Jamal accarezza l'elsa della scimitarra, poi corre a nascondersi dietro una roccia. Un secondo dopo Abraxas atterra dolcemente, quasi fluttuando, e ti si avvicina. Come sempre, levita ad alcuni centimetri da terra. Porta un ampio vestito blu, ornato con l'effigie di un albatro, mentre un diadema d'oro e d'argento dorato gli cinge la fronte, sopra la maschera di metallo.
"Buongiorno, amico Simbad!" esclama allegramente. "Vedo che hai agito per me! Certamente, ho dovuto aspettare più di quanto fosse auspicabile, ma considerando i tuoi scarsi mezzi intellettuali... Beh, lasciamo perdere! Ora, amico mio, onora i tuoi impegni! Dov'è lo scettro? (Tu rimani tranquillo: il mago aggrotta le sopracciglia, scontento.) Hai per caso dimenticato il nostro patto? Andiamo, dammi lo scettro e in fretta!"
Con una certa inquietudine, noti che l'effigie dell'albatro si trasforma rapidamente in quella di uno spaventoso squalo dai denti affilati!
"Jamal!" urli, cedendo al panico, prima di sguainare la lama.
Il nostromo salta su Abraxas, che sorride e incrocia l'indice e il medio della mano destra puntandoli verso l'aggressore.
"Cadi!" dice sottovoce.

Istantaneamente Jamal inciampa e va a finire contro un masso! Abraxas muove le labbra in un muto incantesimo, alza l'indice al cielo e pronuncia un'altra parola:
"Vola!" dice.
E Jamal, ancora incosciente, decolla, sollevandosi sempre più rapidamente verso le altitudini celesti. Dopo pochi secondi, si ritrova molto, molto lontano nel cielo, sempre salendo! Dubiti di poter rivedere un giorno il tuo coraggioso compagno... Ma non hai il tempo di disperarti, perché il mago con la maschera di ferro non scherza! Ecco il risultato del tuo astuto stratagemma: dovrai lottare da solo contro il temibile stregone! Il confronto finale si risolverà al **310**.

313

Per una volta, dai prova di un'onestà poco comune. Non puoi decidere di rubare le ricchezze del mare e del suo dio Posidone. Trattieni Jamal per il braccio: il nostromo sta già riempiendo una giara con pietre preziose grosse come noci!
D'altra parte chi credi di essere, un valoroso paladino? O forse il Prete Gianni? Meriteresti di essere radiato dalla corporazione dei ladri, se vi fossi iscritto! In ogni caso, devi aver dimenticato le parole dei saggi di Aquascandia: loro ti hanno precisato che il tesoro era a tua completa disposizione, tranne lo scettro! E se tu hai scambiato la nobile professione di ladro per quella di benefattore dell'umanità, questo non è il caso di Jamal. Il tuo gesto l'ha esasperato.

318

Mentre le vele si gonfiano al vento, il *Kihétal* ha fatto rotta verso l'isola sconosciuta. Hai ricopiato la carta disegnata dal sole e dal medaglione, e segui l'itinerario indicato. Scende la sera quando, dopo un viaggio su un mare stranamente calmo, giungi in vista dell'isola di Posidone.

Questo scoglio roccioso, largo appena centocinquanta metri, è ancora grondante di alghe e di fango: sembra essere emerso dalle acque poche ore fa! Il potere riunito del sole e del medaglione ha forse ordinato ai flutti di liberare il loro segreto, strappando l'isola alla sua tomba marina? Ordini di preparare una scialuppa e ti prepari a scendere a terra, accompagnato solo da Jamal. Meno uomini conosceranno il tuo piano e meglio sarà...

Una volta a terra, aspiri l'aria satura di iodio. Dei cristalli iridescenti sono sparsi sulla superficie rocciosa dell'isola. "Capitano, hai visto? Diamanti! Zaffiri della più bell'acqua !" esclama il nostromo, sbalordito da tanta ricchezza. "Sì, amico, ma non siamo qui per questo! Hai visto quell'apertura nella roccia? Si direbbe l'entrata di una caverna..."

Seguito da Jamal, entri nella stretta fessura. Lo splendore che ti aspetta all'interno supera la tua immaginazione! Milioni di monete d'oro e di platino, di tutte le dimensioni e di tutte le epoche, rotonde, triangolari, quadrate o bucherellate, forzieri traboccanti di pietre preziose e di gioielli, oggetti sacri lavorati dalle mani delicate delle naiadi più belle... Sei strabiliato!

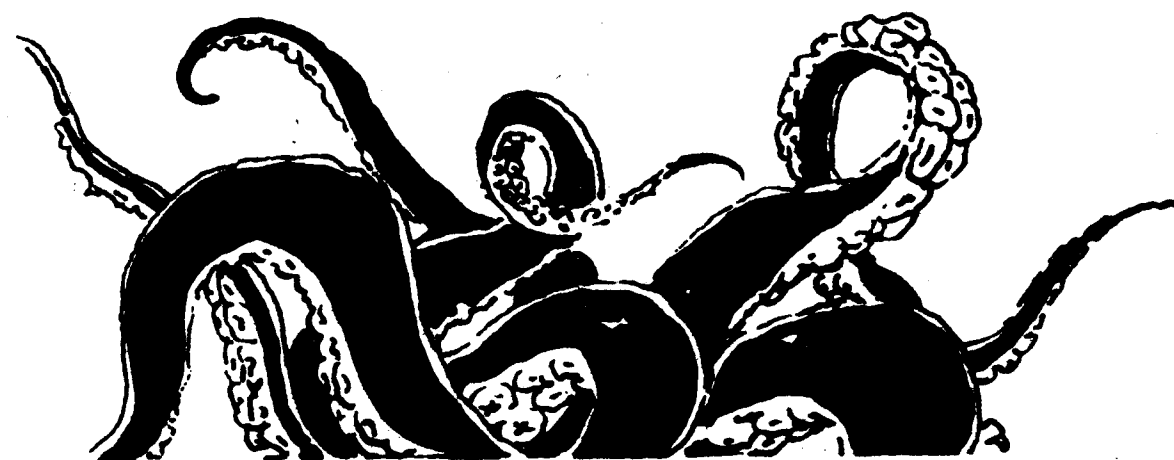
All'improvviso, in mezzo ad un mucchio d'oro, distingui l'oggetto che stai cercando. L'istinto ti dice che si tratta dello scettro del potere d'Aquascandia: un lungo cilindro di metallo prezioso, quasi bianco, incrostato di innumerevoli frammenti di pietre preziose. Alla sua estremità c'è

l'effigie di un delfino, nobile abitante dei mari, emblema degli Anfibi. Riponi lo scettro nel sacco.

"Allora, capitano, che si fa?" chiede Jamal. Occasioni come questa si incontrano un'unica volta nella vita. "Ci riempiamo le tasche?"

Acconsenti, e carichi più ricchezze possibili a bordo della scialuppa: vai al **309**.

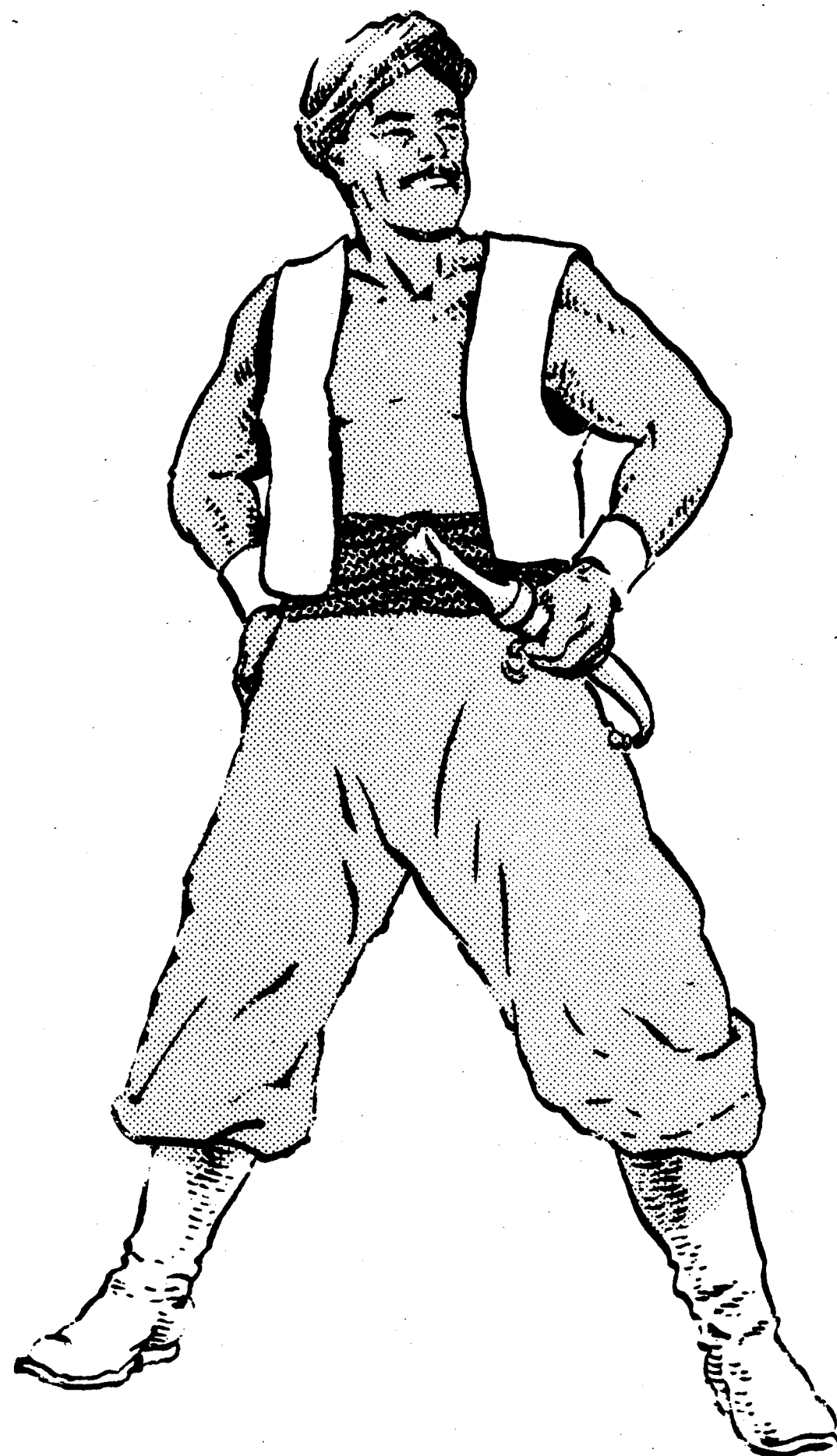
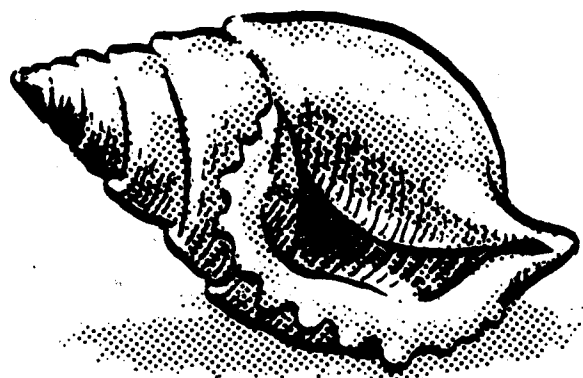
Rifiuti categoricamente di violare questo tesoro sacro: vai al **313**.

319

L'esplosione che segue non ti sorprende molto. I generosi governanti di Aquascandia si sono accontentati di affondare la tua nave con l'aiuto di qualche macchina da guerra sottomarina. Un uomo dell'equipaggio si precipita verso di te strillando: "La stiva è stata colpita! La nave affonderà tra pochi istanti!"

Preso un po' dal panico ti affretti a mettere in mare un canotto, respingendo a calci i marinai che cercano di soffiarti il posto che ti spetta di diritto. Tanto che, quando la nave si spezza in due e sparisce nell'Oceano, sei solo a bordo. Il tesoro di Posidone ritorna sempre al suo padrone, si potrebbe dire: ti restano solo due monete d'oro e la vita salva. Guardi pensosamente il mare, poi il cielo, poi il

mare, poi... Dovrai remare a lungo prima di toccare terra. Un sorriso ironico ti si dipinge sul viso. Prendi le due monete d'oro e le getti in acqua.
"Per il servizio" dici, prima di cominciare a remare verso la prossima avventura.

320

Hai l'impressione che gli Aquascandiani ti abbiano chiaramente imbrogliato in quest'affare! Tu hai avuto solo noie, mentre loro ne traggono un beneficio enorme. Che ingiustizia! Ad un tratto dei colpi alla porta interrompono i tuoi cupi pensieri.
"Capitano" dice Sévil, il barbiere di bordo, aprendo la porta, "gli uomini ed io ci siamo presi delle libertà, durante il tuo soggiorno a terra. Di comune accordo, abbiamo raggiunto l'isola a nuoto e abbiamo effettuato un piccolo furto ai danni degli Anfibi..."
Perplesso, segui Sévil che ti trascina sul ponte.
"Ecco Aurora, Llinha, Islandia, Falassa, Yanka..." enumera il tuo compagno, passando in rassegna le diciassette affascinanti Aquascandiane che lui ed i suoi compagni hanno rapito a terra!
Scoppi in una fragorosa risata, che ben presto si trasmette anche all'equipaggio e alle ragazze, e la festa comincia...

Un mondo di avventure dove il protagonista sei tu. | **librogame®**

Un viaggio nella dimensione tempo, un appuntamento con le tappe decisive della storia dell'uomo.

time machine®

L'ETÀ DEI DINOSAURI	1
LE SORGENTI DEL NILO	2
SULLE NAVI PIRATA	3
SELVAGGIO WEST	4
MISSIONE A VARSAVIA	5
LA SPADA DEL SAMURAI	6
LE SETTE CITTÀ D'ORO	7
ALLA RICERCA DI RE ARTÙ	8
IL MISTERO DI ATLANTIDE	9

Una banda di ragazzini scatenati è ben decisa a ficcare il naso ovunque ci sia qualcosa di losco!

detectives club

IL MESSAGGIO DEL MORTO	1
L'ANTIQUARIO	2
MISTER MEZZANOTTE	3
SULL'ISOLA MISTERIOSA	4

Dalla base operativa di Nebula esci in pattuglia con il fedele robot Tor-2!

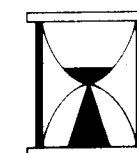
avventure stellari

PIANETI IN PERICOLO	1
L'INVASIONE DEGLI ANDROIDI	2
I CAVALIERI DELLA GALASSIA	3
IL PALAZZO DELLE ILLUSIONI	4
LE STELLE SCOMPARSE	5

Un giovane cavaliere, sul punto di terminare la sua iniziazione, si ritrova unico depositario dell'infinita sapienza Ramas . . .

lupo solitario

I SIGNORI DELLE TENEBRE	1
TRAVERSATA INFERNALE	2
NEGLI ABISSI DI KALTENLAND	3
L'ALTARE DEL SACRIFICIO	4
OMBRE SULLA SABBIA	5
NEL REGNO DEL TERRORE	6
IL CASTELLO DELLA MORTE	7
LA GIUNGLA DEGLI ORRORI	8
L'ANTRO DELLA PAURA	9
LE SEGRETE DI TORGAR	10
I PRIGIONIERI DEL TEMPO	11
SCONTRO MORTALE	12
CONTAGIO MORTALE	13
IL PRIGIONIERO DI KAAG	14
LA CROCIATA DELLA MORTE	15
IL RITORNO DI VASHNA	16
IL SIGNORE DI IXIA	17
L'ALBA DEI DRAGONI	18

Un giovane mago, armato solo della sua saggezza, affronta la infernale potenza del re negromante.

oberon

OBERON IL GIOVANE MAGO	1
LA CITTÀ PROIBITA	2
IL CANCELLO DELL'OMBRA	3
LA GUERRA DEI MAGHI	4

serie conclusa

grecia antica

Una storia fantastica che affonda le sue radici nell'incanto della mitologia classica . . .

IN VIAGGIO VERSO CRETA 1
ALLA CORTE DI MINOSSE 2
IL RITORNO 3
serie conclusa

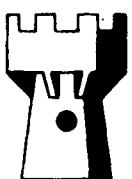
oltre l'incubo

Presenze ostili, misteriose forze che pulsano al di là dei confini del tempo . . .

IL REGNO DELL'OMBRA 1
NEL VORTICE DEL TEMPO 2
serie conclusa

alla corte di re artù

Fantastiche avventure ambientate in uno dei luoghi mitici della letteratura di ogni tempo . . .

IL CASTELLO DI TENEBRA 1
CACCIA AL DRAGO 2
NEL REGNO DEI MORTI 3
VIAGGIO NEL TERRORE 4
IL REGNO DELL'ORRORE 5
IL REGNO DEL CAOS 6
LA TOMBA DEGLI INCUBI 7
LA LEGIONE DEI MORTI 8
serie conclusa

horror classic

Una galleria di classici dell'horror, una sfilata di mostri celebri nella letteratura e nel cinema.

IL CONTE DRACULA 1
FRANKENSTEIN 2
serie conclusa

misteri d'oriente

Il Prete Gianni, un personaggio tra storia e leggenda, in una folle avventura in terra d'Oriente.

IL VECCHIO DELLA MONTAGNA 1
L'OCCHIO DELLA SFINGE 2
LE MINIERE DI RE SALOMONE 3
I SEGRETI DI BABILONIA 4
GLI ADORATORI DEL MALE 5
serie conclusa

ninja

Un sistema di gioco assolutamente innovativo, che ti consente di scegliere direttamente le singole mosse con cui affrontare gli avversari

VENDICATORE! 1
ASSASSINO! 2
USURPATORE! 3
SIGNORE SUPREMO! 4
GUERRIERO! 5
INFERNO! 6
serie conclusa

sherlock holmes

Un personaggio leggendario della letteratura poliziesca è al tuo fianco per risolvere i casi più intricati!

OMICIDIO AL DIOGENES CLUB 1
LO SMERALDO DEL FIUME NERO 2
IL CASO MILVERTON 3
WATSON SOTTO ACCUSA 4
I DINAMITARDI 5
UN DUELLO D'ALTRI TEMPI 6
INTRIGO A BUCKINGHAM PALACE 7
L'EREDE SCOMPARSO 8

sortilegio

Uno strabiliante armamentario di formule magiche per portare a termine una missione disperata . . .

LE COLLINE INFERNALI	1
LA CITTÀ DEI MISTERI	2
I SETTE SERPENTI	3
LA CORONA DEI RE	4

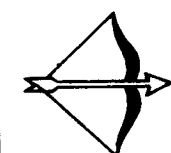
serie conclusa

dimensione avventura

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento; personaggi che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

LA ROCCA DEL MALE	1
LA FORESTA MALEDETTA	2
I VIAGGIATORI DELLO SPAZIO	3
APPUNTAMENTO CON LA M.O.R.T.E.	4
IL COVO DEI PIRATI	5
L'ISOLA DEL RE LUCERTOLA	6
LA CASA INFERNALE	7
MISSIONE PER UN SAMURAI	8
MISSIONE NEI CIELI	9
LA CREATURA DEL MALE	10
I GUERRIERI OMBRA	11

robin hood

Il cacciatore ribelle che ruba ai ricchi per dare ai poveri, l'uomo che ha fatto della Foresta di Sherwood un piccolo mondo felice dove regnano la voglia di vivere, l'ardimento, la lealtà, la giustizia.

IL DEMONIO DEL RE	1
LA SPADA DEL TEMPLARE	2

serie conclusa

blood sword

Un librogame da giocare da soli, o in due, o in tre, o in quattro: una novità assoluta, un tuffo senza fine nell'avventura . . .

I LABIRINTI DI KRARTH	1
IL REGNO DI WYRD	2
L'ARTIGLIO DEL DEMONE	3
VIAGGIO ALL'INFERNO	4
LE MURA DI SPYTE	5

serie conclusa

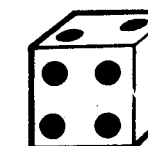
Guerrieri della strada

In uno scenario dopo-bomba, un gruppo di sopravvissuti cerca di raggiungere la California superando mille difficoltà.

VIAGGIO DISPERATO	1
AGGUATO IN MONTAGNA	2
LA ZONA OMEGA	3
VERSO LA CALIFORNIA	4

serie conclusa

partita a quattro

Una formula di gioco assolutamente rivoluzionaria, quattro storie diverse da giocare nello stesso universo, il Mondo di Dorgan.

CAITHNESS L'ELEMENTALISTA	1
KELDRILH IL MENESTRELLO	2
PEREIM IL CAVALIERE	3
KANDJAR IL MAGO	4

Una serie di avventure mozzafiato basate sul *role-playing game* più famoso nel mondo.

advanced D&D™

Dalle Terre Selvagge dei barbari alla corte di Belgardium, Fire*Wolf il Mago e la sua potente spada fatata affrontano con astuzia e coraggio la stirpe maledetta dei Demoni.

fire*wolf

Una serie di turbinanti avventure, basate sulle opere del più grande scrittore di romanzi fantasy, J.R.R. Tolkien, autore de *Lo Hobbit* e de *Il Signore degli Anelli*, ti condurrà in un mondo fantastico popolato di creature straordinarie: Umani, Elfi, Hobbit, Orchetti, Troll, Maghi.

la terra di mezzo

Skyfall: un pianeta perduto, un mondo popolato tanto tempo fa dai pochi sopravvissuti di una missione spaziale: qui molte cose assomigliano a quelle che si trovano sulla Terra. Altre, però...

skyfall

Il Giappone del XVII secolo: un mondo raffinato e crudele, in cui per sopravvivere hai adottato il codice d'onore dei samurai: *Il Bushido*.

samurai

Simbad, il marinaio astuto e coraggioso, l'avventuriero uscito dai racconti della bella Shahrazàd, la regina delle Mille e Una Notte!

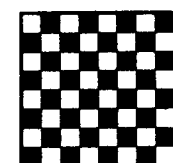
simbad il marinaio

Una classica ambientazione fantasy, tra foreste tenebrose e fortezze inespugnabili, con una straordinaria libertà di azione e movimento.

unicorno

L'amore, l'ambiente di lavoro, i sogni, la dura realtà: una ragazza come tante alle prese con la vita di ogni giorno.

realtà & fantasia

Una novità assoluta nel mondo del librogame: due libri per **due giocatori**, alleati o avversari. Oppure due avventure da giocare **da solo**.

faccia a faccia

Nel mondo dei giochi di ruolo, un'esperienza creativa che unisce il gusto del gioco al piacere del racconto.

rolegame

Un gioco raffinato e affascinante, di estrema semplicità ma molto realistico nei territori del mitico continente di Atlantide. Si articola in:

volume **INTRODUZIONE ALL'AVVENTURA FANTASTICA**

I primi passi nel continente di Atlantide: tutte le emozioni dell'avventura con un'estrema semplicità di gioco.

scenari:

volume **PERFEZIONAMENTO DELL'AVVENTURA FANTASTICA**

Regole più dettagliate, nuovi personaggi, una descrizione completa di Atlantide, in più lo scenario per una nuova avventura.

scenari:

Un gioco di straordinaria ricchezza e fantasia in una ambientazione mediterranea.
Il volume comprende:
le regole di base
il bestiario
un'avventura introduttiva
tre avventure complete.

Kata Kumbas

scenari:

L'ISOLA DELLA PESTE 1

Un sistema per trasformare i grandi classici polizieschi in macchine per giocare.
Il volume comprende:
le regole del giallo classico
scenario introduttivo
scenario avanzato
le regole del giallo d'azione
scenario introduttivo
schede dei personaggi.

Holmes & Co.

Un gioco di nuova concezione che consente di giocare con la Storia.
Il volume comprende:
le regole introduttive
le modalità di accesso nel Tempio
la creazione dei personaggi
varie modalità di combattimento
un'avventura introduttiva
un'avventura completa.

I Cavalieri del Tempio

scenari:

LA VERIDICA HISTORIA DI CRISTOBAL COLON 1

È un'esperienza del tutto nuova per il Gioco di Ruolo in Italia: in un unico volume sono raccolte, oltre a regole molto chiare, espansioni e idee da sviluppare, nuove ed avvincenti avventure delle serie:

Kata Kumbas
I Cavalieri del Tempio
Holmes & Co.

E.L. AVVENTURA

1

EX LIBRIS

Una collana di romanzi e racconti capaci di accendere forti emozioni, che affrontano temi di grande coinvolgimento, che suscitano interrogativi, curiosità, interesse. Libri per giovani adulti che vogliono sapere, sognare, prendere posizione. Libri che vogliono lasciare una traccia nella memoria, nel cuore, nella pelle; libri da ritrovare tra qualche anno, forse, per ricordarsi di come si cresce.

Ex libris

Fuori dalle pagine dentro nella vita.

1. *Cambio di stagione, di Angela Nanetti*
2. *Dopo la catastrofe, di Gudrun Pausewang*
3. *Blackout - Nel buio del terrore, di Donatella Ziliotto*
4. *Tanti auguri!, di Francesco Tullio-Altan*
5. *Pink Flamingo, di Monika Seck-Agthe*
6. *Guardare l'ombra, di Angela Nanetti*
7. *In fondo al tunnel, di Wolfgang Gabel*
8. *Spaccato in due, di Michel Lucet*
9. *Nato nel 1999, di Charlotte Kerner*
10. *La casa vuota, di Claude Gutman*
11. *Martin e Lara, di Werner J. Egli*
12. *Aquiloni nella notte, di M.E. Kerr*
13. *La prima volta che ho avuto sedici anni, di Susie Morgenstern*
14. *Vecchio John, di Peter Härtling*
15. *L'albergo del ritorno, di Claude Gutman*
16. *Oltre la montagna, di Billi Rosen*
17. *Se vuoi essere mia amica, a cura di Litsa Boudalika*
18. *È la mia vita, di Robert Leeson*

IL PRINCIPE DEI LADRI

1

simbad
il marinaio

Ecco Simbad, il marinaio astuto e coraggioso, l'avventuriero uscito dai racconti della bella Shahrazàd, la regina delle Mille e Una Notte!

In questo libro il protagonista sei tu. Mentre dall'alto del minareto il muezzin intona la sua preghiera, te ne stai sul ponte della tua nave, sognando le avventure passate. Improvvisamente senti qualcosa, come un brivido nell'aria: è l'avventura, che incombe su di te! Ed ecco infatti che nello stesso giorno ti si presentano tre opportunità: un trasporto di tappeti per conto di un ricco mercante; una misteriosa principessa da accompagnare alle nozze; e poi uno strano viaggio, suggerito da un mendicante cieco...

In questo libro il protagonista sei tu. Segui il profumo dell'avventura...

copertina illustrata da M. Kaluta

ISBN 88-7068-557-8

70685578

L. 11.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu